CAVERNA DO SABER
Mais Classes 2.0 para *Tormenta*

TESOUROS ANCESTRAIS
Na mira do Predador

GUIA DE ROLAGEM
O manual definitivo para rolar dados

ENCONTRO ALEATÓRIO
Combo X Interpretação

CONTO
Devolvam Meus Heróis

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 135

TOOLBOX
DECLARE GUERRA EM SUA HISTÓRIA

DICAS DE MESTRE
SERÁ QUE VOCÊ PODE SER MESTRE?

RESENHAS
AS BOAS MANEIRAS • SPIDER-MAN • GODDESS SAVE THE QUEEN

MY HERO ACADEMIA

Heróis, vilões
e o mundo deste grande
anime de sucesso

CAVERNA DO SABER
Mais Classes 2.0 para *Tormenta*

TESOUROS ANCESTRAIS
Na mira do Predador

PLUS ULTRA!
Os heróis e vilões de *My Hero Academia*

ENCONTRO ALEATÓRIO
Combo X Interpretação

CONTO
Devolvam Meus Heróis

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 135

TOOLBOX
DECLARE GUERRA EM SUA HISTÓRIA

DICAS DE MESTRE
SERÁ QUE VOCÊ PODE SER MESTRE?

RESENHAS
AS BOAS MANEIRAS • SPIDER-MAN • GODDESS SAVE THE QUEEN

O GUIA DE ROLAGEM

Um valoroso manual prático e teórico sobre a arte de rolar dados

ORGANICAMENTE

Faz muito tempo que eu não me coloco atrás de um escudo do mestre. Muito mesmo. Acho que alguns de vocês nem tinham nascido ainda. E eu nem estou brincando.

Só não digo que isso tudo é um desastre completo porque daquela aventurinha curta e não encerrada nasceram as sementes para dois personagens que os fãs de *Tormenta* amam: Sandro e Niele.

Porque eu não mestrei mais é uma coisa que surgiu de um monte de fatores. Nunca fui o mestre mais constante do meu grupo. O sistema que eu de certa forma dominava, *AD&D*, ficou para trás. O cenário que eu gostava, *Dragonlance*, sofreu mudanças radicais demais para o meu gosto (fase, aliás, que o **Leonel Caldela** ama).

Quando dei por mim, um sistema novo de regras já tinha sido lançado, a dinâmica — e essa é uma visão muito pessoal — entre o que era necessário saber de mecânica para rolar uma campanha efetivamente, mudou totalmente, e eu acabei ficando para trás. É uma pena, porque de certa forma eu sinto falta.

Uma das grandes dificuldades que eu às vezes tenho na escrita é não conseguir ou não querer fechar uma história, uma narrativa. Uma campanha de RPG é exatamente o lugar perfeito para isso: nada precisa ser cem por cento fechado e restrito. Arcos podem começar e depois serem interrompidos, para de repente serem retomados várias aventuras depois. NPCs surgem e desaparecem se não existe mais interesse. Aventureiros morrem, ressurgem ou abandonam o grupo. Missões viram de ponta cabeça e se transformam em algo totalmente diferente. Piratas ajudam a justiça. Bárbaros viram magos. A vida segue mesmo assim.

Talvez aí esteja o verdadeiro segredo: nos acostumamos tanto a pensar nas práticas literárias e de roteiro aplicadas ao RPG — a Jornada do Herói, a estrutura em três atos, *foreshadowing*, gêneros de trama — que acabamos esquecendo que elas devem servir de guia, de auxílio, não como um peso ou um parâmetro para julgar seu divertimento.

De repente faltava a mim perceber (ou lembrar) que a aventura de RPG é, em suma, uma narrativa construída organicamente, não um castelinho de cartas impacável onde cada coisa tem seu lugar. Talvez faltasse a você também.

Bom, agora não falta mais.

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Aline Valek, Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Lucas Borne, Marlon "Armagedon" Teske, Roxo, Thiago Rosa

Arte: Alex Mamedes, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Leonel Domingos

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
É a vez do dragão rugir no nosso novo podcast.

6 Pergaminhos dos Leitores
Tem paladino de armadura nova?

10 Resenhas
Goddess Save the Queen, As Boas Maneiras, Spider-Man.

14 Dicas de Mestre
Será que você deve mestrar?

24 My Hero Academia
Plus Ultra!

36 Toolbox
A guerra em sua história.

42 Gazeta do Reinado
Deheon contra-ataca!

44 Caverna do Saber
Bárbaro e ladino reformulados.

50 Conto
Devolvam Meus Heróis, por Aline Valek.

64 Gabinete de Saladino
Conheça o clima paranoico dos filmes *giallo*!

68 Encontro Aleatório
Combo X Interpretação.

72 Guia de Rolagem
Aprenda as melhores técnicas para usar esse instrumento mágico: o dado!

92 Pequenas Aventuras
Cuidado com os bárbaros!

94 Chefe de Fase
O Megatubarão vai engolir seu grupo inteiro!

98 Tesouros Ancestrais
Na mira do Predador.

106 Anteriormente...
Resumindo as temporadas da *Guilda do Macaco*.

A CAPA

Alguns desenhistas se especializam em um tipo de traço. Outros, têm na versatilidade sua maior arma. É o caso de **Leonel Domingos**, autor da capa desta edição. Sim, o autor da hilária tirinha *Calabouço Tranquilo*!

Evocando o espírito de antigos manuais, a ilustração cai como uma luva para nossa matéria sobre rolagem de dados. E se você for fã da DC, vai notar que o rapaz ali se parece com alguém...

Notícias do Bardo

Podcast, caçadores de monstros e tiroteio

Você, assinante da *Dragão Brasil*, já conhece nosso podcast há muito tempo. Mas será que conhece mesmo?

Uma das principais metas batidas no nosso financiamento coletivo recorrente, o podcast tinha periodicidade mensal e trazia um cast rotativo, que incluia os editores da revista. A gravação era feita via Skype.

Entretando, sempre ouvíamos dos leitores como seria legal ter o programa com mais frequência. Além disso, parecia uma ferramenta boa demais para divulgação.

Levando tudo isso em conta, o podcast da *Dragão Brasil* tornou-se semanal e agora está aberto para o público em geral! A equipe também mudou: é fixa, com Leonel Caldela, Karen Soarele Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan (mais convidados), que gravam no recém montado estúdio da Jambô.

Temas recentes foram livros-jogos, cosplay e RPGs indie. A ideia é abordar temas do nosso hobby e da cultura pop.

Você pode assinar o podcast na maior parte dos softwares dedicados (iTunes incluso) ou acompanhar pelo próprio **site da Jambô**.

Obviamente, assinantes da revista do nível Conselheiro têm vantagens: somente eles podem enviar dúvidas durante a gravação para nossa seção de perguntas e respostas, através de um post específico no grupo especial dos assinantes no Facebook.

O podcast sai todas as sextas-feiras, sem falta. Assine, divulgue e não perca!

Amor em tempos de tiroteio

Fãs de *Interface Zero*, animem-se! Uma das melhores aventuras do cenário foi lançada em português. De *Gaza, Com Amor* põe os jogadores num Oriente Médio cyberpunk para resgatar os filhos de um casal rico separado por traição.

É claro, o trabalho que já parecia difícil fica cada vez mais impossível. Incluindo desertos radiativos, adolescentes skatistas transumanistas e a máfia russa. A aventura é tão divertida quanto letal.

Interface Zero é um cenário cyberpunk para o sistema *Savage Worlds*, publicado no Brasil pela Pensamento Coletivo. A aventura está disponível na **loja da editora**.

Vem, bruxeiro

Você provavelmente já conhece a franquia *The Witcher*. Começando em romances de fantasia poloneses e chegando a jogos de videogame campeões de vendas, passando por jogos de carta e de tabuleiro, a série segue as aventuras de Geralt de Rivia, membro de um grupo de caçadores de monstros, através do Continente.

Em 2001 já havia sido publicado um RPG polonês baseado nos livros, mas depois do sucesso dos jogos de videogame foi anunciada uma nova versão através da editora R. Talsorian. O novo RPG foi escrito pelo lendário **Mike Pondsmith** (*Castelo Falkenstein*, *Cyberpunk 2020*) e seu filho e, depois de quase dois anos de atraso, foi finalmente lançado na Gencon americana.

Não há previsão para o lançamento do RPG de *The Witcher* em português. Caso queira conferir a versão em inglês, ela já está disponível no **DriveThruRPG**.

A guarda chegou chegando

Os financiamentos coletivos da Retropunk costumam começar com muitas vantagens no primeiro dia e *Mouse Guard* não foi diferença.

Não é para menos. O jogo é altamente aclamado, recebendo o prêmio Origin de melhor RPG e três Ennies (melhores valores de produção, produto do ano, melhor arte interna) em 2009.

Mouse Guard é baseado nos quadrinhos de **David Petersen**. Os jogadores assumem o papel de membros da Guarda, ratos civilizados que portam capa e espada para defender seu povo de todos os perigos e predadores.

Anunciado oficialmente como uma pré-venda, o financiamento coletivo de *Mouse Guard* já bateu sua meta e quebrou o recorde de porcentagem de arrecadação. O financiamento ainda continua rolando no **Catarse**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações santas e divinas, valorosos apoiadores! Como quase sempre, aqui fala o Paladino. Seu Cruzado Celusósico, em eterna batalha contra o mal e contra as dúvidas dos leitores e...

— Paladino! Você AINDA usa armadura de papelão?! Após todos esses anos, não reuniu peças de ouro suficientes para uma couraça de verdade?

— Paladina, mas eu gosto tanto! É tão levinha e quentinha! Não tem nenhuma penalidade e...

— Não fala besteira! Quando acabar aqui, vamos fazer compras na Cidade-Mercado de Vectora. Vamos comprar uma armadura nova pra você.

— Hum, eu estava mesmo pensando em trocar por uma armadura de plástico-bolha, mas...

— OBA! EU QUERO! QUERO MUITO! VOU ESTOURAR TUDO!

— ...mas claro que não vou, justamente por ESSE motivo!

— Ahhn, seu chatão!

O Reino Pirata

E aí, estimados autores dos melhores RPGs que já vi, tudo bom? (Sério, terminei recentemente de ler meu Império de Jade e digo, sem nenhuma dúvida, foi o melhor livro base de RPG que já li na vida.)

Venho aqui contar uma história no mínimo peculiar sobre uma campanha que eu mestro já por dois anos.

Estava eu introduzindo uns amigos ao RPG e ao cenário de Tormenta. Jogamos o bom e velho 3D&T Alpha, adaptando a antiga aventura O Disco dos Três. Tudo ia bem até que foram emboscados por piratas. Com armas de longo alcance (e muita sorte) o grupo conseguiu abater o líder. Eis que um dos personagens, que era um pirata, grita: "Eu sou o capitão agora!"

Pela boa ideia, decidi deixá-lo fazer um teste. Óbvio que conseguiu a melhor rolagem possível, e o teste de resistência dos piratas, claro, foi o pior possível. (Sim, eu rolei um teste individual para cada pirata, e TODOS falharam miseravelmente.)

O resultado? O grupo decidiu fundar seu próprio reino na Ilha da Caveira (por minhas contas, a ilha tem quase o mesmo tamanho do Rio de Janeiro, então um reino seria plausível). Após uns saltos temporais e muito trabalho duro dos personagens, nascia o Reino de Paquetá, mais tarde envolvido nas Guerras Táuricas, lutando pela independência de Malpetrim e transformando-se no Reino de Paquetrim.

Juro que nunca esperava mestrar O Disco dos Três e, dois anos depois, terminar com um reino na antiga Ilha da Caveira.

Grande abraço a todos, e me desejem sorte pra continuar lidando com esse grupo de malucos!

Flavio Rodrigues

Muito agradecido por seu conto, bom Flavio. Esse é o tipo de grupo que gostamos! Sem medo de ousar, sem medo de mudar a história de Arton! Tenho certeza que vai inspirar outros aventureiros a atrever-se mais e...

— Ué, para um grupo de ***3D&T Alpha.*** até que achei bem moderado. Lembra daqueles guris que mataram Mestre Arsenal com uma omelete de...?

— NÓS COMBINAMOS NUNCA FALAR DISSO!!!

Arcanistas e Monges

Olá, Paladino! Eu sou Thuk, um goblin mestre bêbado, e espero que meu bafo de troll não lhe incomode. Não sou nativo de arton, fugi de Lamnor, e uma coisa que me intriga em arton é a magia — principalmente os tais arcanistas, mas também tenho questões de monge. Espero que me ajude a entender certas coisas.

***1)** O alcance da onda mágica do arcanista se origina a partir dele mesmo, ou do alvo?*

***2)** Como funcionaria a onda mágica com um arco ou arma de haste? Aumentaria o alcance do ataque, ou após acertar um alvo a área seria formada?*

***3)** A penalidade do talento Impacto Estonteante se acumula a cada ataque bem-sucedido na mesma rodada?*

***4)** Há alguma mudança vindo para o monge espiritual? Sempre quis algo que lembrasse os monges de Ivgorod de* Diablo, *mas o acho fraco, comparado aos outros.*

***5)** O monge das armas pode utilizar sua rajada de golpes com as armas de monge apresentadas em* Império de Jade?

É só isso mesmo, e se algum dia quiser me encontrar e beber uma das fortes, me procure em Malpetrim!

Fabio Bruno Santos

Agradeço muito pelo convite, bom Fabio, mas a bebida mais forte que consigo tolerar é leite achocolatado.

1) O arcanista é uma variante de bardo encontrada no ***Manual do Malandro.*** Sua habilidade de onda mágica se origina a partir do próprio personagem.

2) Novamente, a onda se origina a partir do personagem, não do alvo. A onda afeta apenas oponentes dentro do alcance — ou seja, ataques de longo alcance contra oponentes distantes não recebem seu benefício.

3) Este talento está no ***Manual do Combate.*** Não, seus efeitos não se acumulam.

4) O monge espiritual é, também, uma variante vista no *Manual do Combate.* Não, nenhuma mudança a caminho; este monge é focado em defesa e cura, não em agressão.

5) Outra variante do *Manual do Combate*. Sim, este monge — e também o monge padrão — pode usar as armas de monge vista em ***Império de Jade*** para a rajada de golpes.

— Hum, eu devia pegar um ou dois níveis de monge. Não consigo causar muito dano com esta espada.

— Ah vá! Com essa espadinha de plástico, o máximo que consegue é bater na cabeça do irmãozinho!

— Como você sabe...? Ah, esquece.

Longe e Perto

Olar Palada, meu caro! Essa é a primeira vez que escrevo para a Dragão em todos esses anos. Ouvi o podcast da DB 125 hoje e acabei ficando nostálgico. Lembrei de quando, há muito tempo atrás, aprendi a jogar RPG (3D&T claro) numa cidadezinha do interior de SP, e o quanto Tormenta acabou se tornando fascinante para mim. Não sei precisar exatamente quando foi isso, mas tinha acabado de sair o primeiro complemento de Tormenta, o Panteão.

Para resumir, os anos passaram e raramente voltei a jogar RPG, graças aos diversos desvios da vida. Mas nunca deixei de acompanhar o trampo da galera. Comprei os mangás, os livros, os RPGs e basicamente tudo que envolvia o cenário e, mesmo longe, conseguia ficar por perto.

E quando a Dragão voltou, logicamente eu não ia ficar de fora! Afinal de contas, era uma volta ao lar, mesmo tendo lido apenas a primeira edição do Apoia.se (o tempo, novamente, um grande culpado), ouço os podcasts com mais frequência.

O que eu quero dizer com tudo isso? Obrigado! Obrigado por manterem a chama viva todos esses anos. Obrigado por melhorar e expandir cada vez mais esse universo fantástico.

Para não dizer que não fiz perguntas, seguem algumas.

***1)** Existem planos para livros em Arton-Sul? Sempre me pego pensando como foi, para os reinos humanos, a guerra contra a Aliança Negra.*

***2)** A Flecha de Fogo um dia será encontrada? Foi muito legal o avanço que a trilogia d'O Inimigo do Mundo trouxe para o cenário. Gostaria de ver mais coisas assim.*

***3)** Temos alguma chance de ver a galera de Holy Avenger juntos de novo?*

Grande abraço e continuem o excelente trabalho!

Marcos Neiva

Sua história é semelhante a outras. Pessoas que amavam RPG, jogavam muito, mas acabaram afastadas. Ainda assim, seguem acompanhando, jamais desfazendo os laços. Rolar dados está em sua alma! E uma das missões da nova *Dragão Brasil* é, justamente, permitir que todos continuem em contato com o hobby. Obrigado por apoiá-la!

1) Sim, esses planos existem. Por enquanto são planos secretos, mas o momento de sua revelação se aproxima. Fique atento à revista!

2) Você está absolutamente certo. Algo grandioso sobre isso vem aí!

3) Aguarde uma breve participação dos personagens de ***Holy Avenger*** em outro mangá sediado no mundo de Arton...

— Paladino! Como você faz para limpar essa armadura?

— Eu apago a sujeira com borracha.

Cura sem Magia

Olá editores e editoras atormentados.

Gostaria de saber se, um dia, Tormenta terá uma classe básica que cura sem usar magia (a única que conheço é o médico de Salistik, minha CdP preferida) ou capaz e criar itens alquímicos que simulam magias (a classe Witcher faz bem isso, mas só para ela) sem muitos debuffs por uso contínuo. Seria interessante para invadir a área de tormenta.

Parabéns por todo o trabalho de vocês nesses anos.

Miguel Nobre Lisboa

Muitíssimo obrigado, nobre Miguel... Nobre! Algumas outras classes de Tormenta conseguem curar sem necessariamente usar magia, como o monge espiritual no Manual do Combate, ou a classes de prestígio drogadora e terror vivo no Manual das Raças. Sobre uma classe básica focada nessa habilidade, vamos pensar no assunto.

— Hum, um pouco de cura não seria nada mal.

— Né? Imagina se você pudesse CURAR PELAS MÃOS igual um paladino DE VERDADE!

— EEEEEI!

Meditação

Ohayô Paladino-san! Como estão as coisas? Me chamo Tarasuxelo Ximira, um clérigo de Lin Wu, depois um cruzado e atualmente um shugenja. Ouvi falar que, assim como minha amada Tamu-ra, a Dragão Brasil retornou com tudo e tem nos honrado com material digníssimo!

Agora, obedecendo à etiqueta, vamos às dúvidas:

***1)** A perícia Meditação em* Tormenta RPG *fala sobre treinar a mente para destravar poderes incríveis, mas na época de minha primeira encarnação ela não existia. Ao adquiri-la, parei de beber saquê (um adorável traço de interpretação que, confesso, gostava demais). Fiz bem? Era necessário para a perícia funcionar? Pergunto por que não consigo desassociar meditação de corte de vícios e outros tabus.*

***2)** Sobre o uso "força de vontade" da perícia, quantas vezes ela pode ser usada? Meu grupo e eu achamos ambíguo. Uns dizem que só pode permanecer por mais uma rodada, outros dizem que posso fazer um novo teste a cada rodada. Aí não sei se caio ou fico em pé. Difícil essa vida...*

Prometo que se me atenderem farei questão de meditar para memorizar essa resposta, caro amigo Palada-san!

Felipe Alves

1) De fato, Meditação foi adicionada ao jogo recentemente. Não é preciso adotar votos ou satisfazer qualquer outro pré-requisito para ser treinado na perícia. Mas, ora, maneirar no álcool é sempre algo bom!

2) Escolha ficar de pé! Você pode fazer um teste por rodada para continuar ativo com 0 pontos de vida ou menos. No entanto, se falhar, você cai inconsciente e não pode mais fazer testes.

— Meditação! Por que não pega essa perícia, Paladina? Aposto que pouparia você de muito estresse naqueles dias de...

— Naqueles dias?! QUE dias?! MUITO CUIDADO com o que vai dizer!

— Hã... está na época, né?

LENDAS LENDÁRIAS

Eu Ataco!

Estava mestrando A Rebelião dos Insetos quando Mestre Arsenal entrou em cena. O jogador mais novo, sem saber quem era, queria atacar. Todos os outros entraram em desespero para impedir, vi medo real em alguns. Obrigado por essa pérola! ^ ^

Guilherme Luiz Klug

E Fim

Estávamos em uma taverna, e tínhamos que desativar um alambique clandestino. Metade do grupo desceu as escadas e foi investigar o porão. Eu, um mago, fiquei em uma das mesas disfarçado de guarda, esperando. Um dos seguranças da taverna viu que eu não era um guarda e me atacou.

Eu, muito sensato e nada desesperado, botei fogo na taverna. Em vez de fugirem, os donos trancaram as portas e começaram a lutar. A taverna ruiu e o grupo foi soterrado. Fim.

Cláudio Quessada Cabello

Controla Ele!

Estávamos lutando contra uma bruxa que tinha poderes sobre os animais. Sem sabermos, no local, havia um dragão adormecido. Com da batalha ele acabou acordando, não muito feliz, diga-se de passagem. Então o mago do grupo, num momento de genialidade, grita:

— Bruxa! Você não controla os animais? Então controle este animal!

Fábio Gicquel

Sacrifício

Dois personagens tentavam fechar um portal de invocação de demônios, usado pela Aliança Negra em Lenórienn para engrossar suas fileiras. A druida com tendências ladinas rola Conhecimento (arcano) para entender o funcionamento do portal, e descobre que é necessário um sacrifício para manipulá-lo:

— Mestre — diz o druida —, eu pego o hobgoblin que matamos e jogo no portal como sacrifício.

— Você faz isso — responde o mestre —, mas não funciona.

— Theon — anuncia o druida, virando-se para o clérigo —, vou ter que te matar!

Jefferson Frias

Dedo-Duro

Ainda no mesmo ambiente, após falharem no fechamento do portal, um demônio saiu dali, bastante irritado:

— Quem foi o imbecil inútil que me tirou do meu sossego e me trouxe pra cá?!

— Foi ele! — o druida, apontando para o clérigo. Belo amigo...

GODDESS SAVE THE QUEEN

AVENTURA NARRATIVA?

OK, vamos tratar disso antes de qualquer coisa. *Goddess Save the Queen* é um RPG. Diferentão, com ares de independente, trabalhado na narrativa cooperativa. Quando os autores Carol Neves e Julio Matos (*UED, Caçada Sombria, Ordem dos Últimos*) dizem que é um "jogo de aventura narrativa" é isso que eles querem dizer.

Apesar de não usarem o temo RPG ao longo do livro, eles incluem várias descrições de como o jogo funciona e até um fluxograma apresentando as funções da narradora e das protagonistas. Vale repetir: *Goddess Save the Queen* é um RPG. Agora vamos ao que importa.

Pulp

Goddess Save the Queen se passa nas décadas de 1920 e 1930, o intervalo entre as duas guerras mundiais. É um período propício para a espionagem, o que leva a coroa britânica a criar divisão homônima do jogo. Os jogadores assumem o papel dessas agentes, correndo o mundo e vivendo aventuras *pulp*. Mas o que diabos é isso?

Pulp é o nome dado às histórias publicadas em revistas feitas com papel muito barato, feito de polpa de celulose. Era uma mídia de entretenimento ágil e despretensioso, com histórias grandiosas, títulos sensacionalistas e capas apelativas. Quando sua publicação é tomada como um gênero, o pulp acaba sendo uma mistura de *noir*, fantasia e ficção científica.

A literatura pulp é uma fonte tão grande para a cultura popular que as obras inspiradas no pulp acabaram se tornando referências para outras obras, criando gêneros distintos. Isso muitas vezes nos permite apreciar o melhor do pulp — a ação ágil, as tiradas mordazes, os personagens grandiosos — sem ter que lidar com diferenças culturais de um século inteiro. Como é de se esperar de um retrato de entretenimento descartável do passado, o pulp era extremamente preconceituoso, reduzindo minorias a meras caricaturas.

Felizmente, *Goddess Save the Queen* corta fora esse preconceito arraigado e se coloca efetivamente contra ele, algo aplicado de forma natural tanto no texto quanto na mecânica.

O dilema das deusas

As protagonistas são todas agentes da divisão Goddess Save the Queen. Sua missão: localizar artefatos místicos espalhados pelo mundo, assim protegendo-os. Nessa difícil missão elas enfrentam sociedades secretas, exércitos mercenários, ladrões de tumbas, governos expansionistas e ameaças sobrenaturais. Tudo isso em nome da coroa inglesa. Pelo menos, de início…

Cada uma das protagonistas vem de uma das colônias do Império Britânico. Dessa forma, agir em prol da divisão Goddess adianta os interesses imperialistas da Coroa, muito provavelmente em detrimento dos interesses dessa nação. Esse dilema moral e a luta pela independência são uma história que desenrola em torno das ações das agentes. Todas as protagonistas querem a independência de suas nações, mas desejam isso por motivos diferentes, definidos durante a criação de protagonistas.

O mais próximo de uma contagem de experiência no jogo é o contador de independência. Ele mede os esforços da personagem em liberar sua nação. Quanto mais alta a independência mais difícil é para a narradora usar complicações contra a protagonista. Chegando em 10, a relação de colônia é encerrada. A nação da protagonista se torna livre e ela deixa a agência (e o jogo).

Cenas & conflitos

Uma característica bem interessante das cenas em *Goddess* é que elas podem surgir tanto a partir de uma descrição da narradora quanto do desejo de uma protagonista. Há sempre uma possibilidade de conflito. Eles podem surgir tanto na forma de oposição direta contra as agentes quanto na forma de novos elementos que elas mesmas trazem para a cena. Para resolver esses conflitos, elas realizam ações e para isso usam os dados.

Goddess usa somente dados de seis lados. As ações são divididas entre entre Precisas, Rápidas, Elegantes e Discretas, dependendo da sua posição na narrativa. Quando faz uma ação, a protagonista monta uma pilha de dados a partir de sua nacionalidade, postura e especialidade. Resultados 5 e 6 são Vitórias, permitindo à protagonista definir o que acontece. Os resultados 2, 3 e 4 são Controles; a protagonista propõe sua ação e a narradora decide o que acontece. Um resultado 1 é uma Complicação, um recurso que a narradora tem para complicar a vida das agentes.

As complicações sofridas pelas protagonistas podem diminuir seu Ímpeto, que é sua sustentação; o mais próximo que o jogo tem dos tradicionais pontos de vida, mas aplicados a todas as esferas (física, mental, social) em vez de serem somente relacionados ao corpo. Quando o Ímpeto é zerado, a protagonista sofre um trauma. Isso pode ser físico, social ou mental e funciona num efeito dominó; uma complicação que evidencie um trauma faz a protagonista perder 2 pontos de Ímpeto em vez de um. Caso acumule 4 traumas, a carreira da agente termina. Ela não necessariamente morre, mas sai da história de alguma forma.

Assim como em *7º Mar*, resolução de conflitos em *Goddess* não é exatamente uma questão de "os dados escolhem seu destino". É uma questão dos dados escolherem quem escolhe o seu destino, uma abordagem decididamente narrativista.

Narrativa compartilhada

Aqui reside, provavelmente, o motivo que leva os autores a relutarem no uso do termo RPG. Apesar de ter uma narradora, como os RPGs mais tradicionais, *Goddess* usa esse papel de forma diferente. Em vez de um juiz ou de um narrador, ela atua como uma mediadora. Embora tenha muito mais liberdade e controle da narrativa que as protagonistas, a narradora ainda ocupa um lugar no jogo regido pelas regras.

Nada daquela história de "o mestre faz tudo o que quiser" aqui. As regras de *Goddess* pautam o desenvolvimento da história e dividem o controle da mesma entre as protagonistas e a narradora. Nesse sentido, é o jogo comercial com a noção mais ousada de narrativa compartilhada já escrito no Brasil. Se você espera um *D&D* com agentes secretas, vai se decepcionar.

Quando os autores dizem que esse é um jogo sobre contar histórias, não estão exagerando.

O livro

Goddess Save the Queen é um livro em formatinho (A5; 15 cm por 21 cm), com 188 páginas, capa mole e miolo preto e branco em papel couchê.

A diagramação tem toda a pegada de documentos secretos, com pastas carimbadas, números de protocolo e fotos anexadas. A arte é estilizada e evocativa, deixando bem claro o tipo de história que *Goddess* se interessa em contar. O texto é muito bem pesquisado, contendo várias referência à história e contos interessantes que ajudam a entrar no clima. *Goddess* também explica elementos que frequentemente são deixados de lado em livros de RPG, conseguindo a proeza de ser um texto extremamente didático sem ser enfadonho.

Eu quero!

Se bateu uma vontade de encarnar uma das agentes da Goddess, você pode começar pelo fastplay gratuito que você recebe ao **assinar a newsletter do jogo**. Caso queira encarar o livro básico de uma vez, vá para a **loja da Redbox**.

THIAGO ROSA

AS BOAS MANEIRAS

CONTO DE FADAS OU HISTÓRIA DE TERROR?

O filme nacional *As Boas Maneiras* começa de forma bem simples. Básica até. Uma trama que se mostra padrão e arrisca ser bem chata: Clara vai participar de uma entrevista de emprego, para ser a enfermeira de uma garota rica que está grávida, e depois ser a babá do bebê.

As duas personagens são perceptivelmente opostas, e o filme vai mostrando o desenvolvimento do relacionamento das duas, de forma bem delicada e bonita. A atuação de **Isabél Zuaa** é concreta, forte e real, ao mesmo tempo que é sutil e delicada. A sua personagem exala realidade de tal forma que é impossível o espectador não se cativar por sua história.

E é quando a criança nasce que tudo muda. Os indícios que havia algo errado ali são esparramados na primeira parte do filme, que parece mostrar apenas uma história de relacionamento, amor improvável e um romance que aponta um final triste. Mas o nascimento de Joel muda não apenas a vida das personagens, mas o ritmo do filme.

Agora a trama é outra, e o elemento fantástico começa a se mostrar mais presente. O espectador começa a ver outra parte da cidade, além do apartamento de Ana e suas cercanias. As cores do filme mudam, os sons também. Mas essa transição para o sobrenatural, por mais irônico que pareça, é feita de forma completamente... natural.

Os toques oníricos e de contos de fada aparecem aqui e ali, dando pontos a mais de cor na trama que se acelera de forma coerente até o seu climax.

As Boas Maneiras é um exemplo de como se pode fazer um bom filme nacional, com cultura brasileira e linguagem tipicamente nossa, ao mesmo tempo que pode ser visto por qualquer pessoa de qualquer nacionalidade, com escolhas eficazes e de bom gosto, prendendo a atenção e cativando com uma (ou duas) histórias belas e envolventes.

Um ponto menos positivo é que algumas das atuações não são exatamente as melhores do cinema atual, mesmo que Isabél Zuaa se destaque indiscutivelmente. Pode-se argumentar trata-se de uma tentativa de manter um certo ar teatral, talvez para acompanhar o tom da história, mas a atuação de Zuaa não vai por essa linha e nos dá uma personagem muito real e verdadeira, então... Dava sim, para melhorar nessa parte.

Mas também é bom destacar que não é um filme fraco, improvisado ou sem cuidado. Nota-se o carinho e detalhismo em todos os aspectos da produção, no roteiro, na caracterização, nos efeitos especiais, na fotografia... Um zelo que torna a jornada retratada ainda mais carismática e envolvente.

Um filme que tem como característica mais marcante, sua beleza suave.

Ah, e é uma história de terror.

ROGERIO SALADINO

MARVEL'S SPIDER-MAN

PARA SEMPRE HOMEM-ARANHA

Eu não sei quantos anos eu tinha. Sei que estava sentado na sala de casa, os olhos grudados na TV. Na minha mão, um controle de Mega Drive (que os gringos insistem em chamar de Sega Genesis). Na tela, o Homem-Aranha.

Se eu disser que lembro exatamente como era o game, vou estar mentindo (e hoje em dia a gente não precisa lembrar de nada, certo? É só dar ***um pulo no YouTube***), mas o que ficou na minha cabeça foi a sensação de jogar com o Cabeça de Teia. Principalmente porque, assim como o azarado Petere Parker, você podia tirar fotos do seu combate com os vilões! Para mim, aquilo era imersão.

Obviamente, de lá para cá as coisas evoluíram bastante, bem como o conceito de imersão em jogos. Mas a verdade é que *Marvel's Spider-Man* tem nesse quesito um de seus maiores trunfos.

No início do game — exclusivo para Playstation 4, aliás — Peter Parker já é o Homem-Aranha há alguns anos (ou seja, nada de rever a morte do Tio Ben), saiu da faculdade, terminou com Mary Jane (que tornou-se repórter num jornal bem familiar) e trabalha como assistente no laboratório de um cientista velho conhecido dos fãs do herói. Tia May ajuda a cuidar de uma instituição que ajuda os necessitados e Norman Osborn é ninguém menos que o prefeito de Nova York. São mudanças pequenas na mitologia do Homem-Aranha, que trazem novidades sem causar estranheza. Falando em estranheza, existe uma explicação para a aranha branca estampada no peito do teioso. É picareta, mas está lá. E não se preocupe: você pode jogar com o uniforme clássico e desbloquear mais uma porrada de outras vestimentas.

A história em si começa com o Aranha tentando prender Wilson Fisk, o Rei do Crime. Com o vilão fora do caminho, uma nova gangue de criminosos usando máscara de demônios chineses aparece para tentar tomar o posto. Claro que a trama abre espaço para membros da vasta galeria de inimigos do herói. Missões secundárias também marcam presença: encontrar mochilas antigas esquecidas pelo Aranha pela cidade toda, deter crimes randômicos, ativar estações de pesquisa, perseguir pistas deixadas pela Gata Negra, etc.

Em termos de jogabilidade, se você viu algum video do game e pensou que o sistema de combate lembra muito os recentes jogos do Batman, acertou. É praticamente uma versão melhorada e adaptada aos poderes do nosso protagonista. E como todo mundo já disse a essa altura, se balançar pela Nova York pulsante do jogo é maravilhoso. Imersão total.

A dublagem e a localização para português são ótimas, com elenco certeiro, como tem sido costumeiro nos últimos tempos (embora surjam alguns áudios em inglês no meio vez ou outra). Só é uma pena a decisão de manter os nomes de heróis e vilões no original, uma vez que temos gerações e gerações acostumadas com os nomes em português.

Pelo menos para mim, o Spider-Man vai ser sempre Homem-Aranha.

J.M. TREVISAN

DICAS DE MESTRE

VOCÊ PODE MESTRAR?

Em seu capítulo "O Mestre", nosso querido *Tormenta RPG* apresenta um pequeno quadro contendo duas listas curtas. São mais ou menos assim:

VOCÊ DEVE SER O MESTRE SE...

- Tem uma boa ideia para começar uma história, mas quer inventar o meio e o fim junto com seus amigos.
- Conhece bem as regras. O bastante para tomar decisões de improviso, ou pelo menos garantir o equilíbrio quando elas forem quebradas.
- Gosta de assumir o papel do vilão.
- Não se importa em "ser derrotado" pelos heróis.
- Não quer os holofotes sobre si o tempo todo.

VOCÊ NÃO DEVE SER O MESTRE SE...

- Tem uma boa ideia para começar uma história, mas já decidiu o começo, o meio e o fim. Um mestre deve estar disposto a mudar sua história a todo momento.
- Não conhece as regras, nem tem tempo ou paciência para aprendê-las. Cedo ou tarde você vai cometer alguma injustiça com os jogadores.
- Não consegue desafiar seus amigos, mesmo em um jogo de faz de conta.
- Quer "vencer" o tempo todo.
- Precisa ser sempre o centro das atenções.

São dicas breves, concisas, como cabe a um livro básico de RPG — poupando espaço para outros conteúdos necessários. Agora, como cabe às *Dicas de Mestre*, vamos estudar cada um desses tópicos mais a fundo.

Uma ideia para começar

Você tem, mas quer inventar o meio e o fim com seus amigos.

Contar histórias, quase sempre, é uma atividade solitária. O autor e seus pensamentos, seus personagens, aventuras e mundos. Você escreve sozinho — talvez convidando pessoas de confiança para opinar. Você desfruta quando o público lê. Mas, no final, as escolhas ainda são apenas suas. Você decide as batalhas, vitórias e derrotas. Você decide o final.

Os jogos de RPG trouxeram esta maneira nova de contar histórias. O autor/mestre ainda tem grande responsabilidade em decidir a base, o cenário, o início de tudo. Mas agora ele não está sozinho. O grupo de jogadores também vai construir essa história com suas ações, suas escolhas. Eles definem quem são os heróis, eles constroem os personagens jogadores, os protagonistas. Eles decidem os caminhos e rolam dados, triunfando ou falhando. Chegam ao final surpreendente, imprevisível, até mesmo para o mestre. Pois não cabe a você seguir algum roteiro pré-definido, saber como tudo termina. Você é o guia, mas não sabe o caminho.

Para alguns — especialmente aqueles já acostumados a escrever histórias — isso pode parecer imprudente. Conheço autores que ficam apavorados diante dessa ideia; começar uma história sem saber ainda o final, sem saber como acaba. Eu sempre fui diferente; poucas vezes tinha um final já planejado ao começar um roteiro longo. Porque eu queria me divertir também! Queria acompanhar a aventura como se fosse um leitor.

Por isso acabei envolvido com RPG. Por ser um jeito especial de ser autor e expectador ao mesmo tempo. Narrar histórias e participar delas.

Nunca tenha medo de começar uma aventura sem saber como ela acaba. Porque é o melhor jeito de mestrar.

Conhece bem as regras

O bastante para tomar decisões de improviso e garantir o equilíbrio quando elas forem quebradas.

"BANG! Eu acertei você! Não, não acertou, eu estava atrás da árvore!" Como um jogo de polícia e ladrão, mas com regras. Você já viu essa comparação, é quase certo.

As regras de um RPG existem para cumprir uma tarefa absurdamente complicada: tornar a imaginação humana *consistente*. Fazer com que os eventos em uma história ficcional façam *sentido*. As estatísticas de personagem, as Classes de Dificuldade, os Níveis de Desafio. Rolar um dado e obter um número aleatório que resulta em um evento dramático. É tudo parte do milagre.

Os poderes do arquimago maligno? Estão descritos ali na ficha, cada uma de suas magias totalmente explicadas. O estrago causado pela baforada do dragão? Você sabe exatamente se poderia derrubar um castelo, afundar um navio ou torrar um bárbaro épico. Até deuses, anjos e demônios têm mecânicas confiáveis. Pense em como seria *fácil* resolver uma luta Goku vs. Superman se ambos tivessem fichas de personagem! Pois é papel do mestre ser o bastião das regras, ser aquele que sabe responder qualquer pergunta.

Então, as regras existem para medir a força de seu paladino, e suas chances de derrubar o ogro bruto e faminto com um golpe da espada sagrada. Mas, diferente de um videogame, em RPG nem sempre as ações podem ser previstas por regras. Em vez de usar a espada, o paladino poderia oferecer rendição ao ogro. Poderia ofertar suas rações de viagem para aplacar sua fome. Contar uma história comovente. Contar uma piada. Fugir. Plantar bananeira. Tentar dez mil coisas que nenhum game conseguiria reproduzir.

Um jogo de RPG precisa ser capaz de prever o maior número possível de situações. Por ser impossível, existe o mestre. Quando não existe uma regra (ou seria chato interromper o jogo para folhear livros e encontrá-la), o mestre decide a questão. O mestre julga o que acontece quando o paladino mostra ao ogro uma boneca de pano que encontrou no povoado deserto. Quando o halfling tenta esconder um explosivo na barba do gigante. Quando o elfo pede aos deuses para ser transformado em elfa.

O mestre conhece bem as regras, até para poder quebrá-las no melhor momento. Vencer um ogro com uma piada parece absurdo? Qualquer rolagem altíssima do paladino pode ser ignorada. Dar ao gigante uma barba explosiva parece um plano genial? Esqueça o teste de Percepção que estragaria tudo. Elfa em vez de elfo? Feito! Mesmo que regras de RPG sejam algo incrível, mesmo que *precisem* ser dominadas, elas podem (devem?) ser ignoradas ou quebradas em favor de uma boa história. Seguir regras não é o objetivo final do RPG. É a diversão.

O papel de vilão

Quem nunca experimentou simpatia, até afinidade, por um vilão carismático? Quem nunca se pegou pensando: "Mas até que ele tem razão! Eu faria a mesma coisa! Bem que ele podia vencer! Ele é *muito mais legal* que o herói!"

Como mestre de RPG, você tem um bom número de tarefas e responsabilidades, mas também tem privilégios. Ser o vilão é um deles!

Há quem prefira dizer "antagonista", porque ele se opõe aos protagonistas, sem ser necessariamente mau. Talvez ele até tenha motivações nobres. Talvez traga o desejo sincero de proteger um ideal, corrigir uma injustiça, desvendar um mistério, conquistar um amor impossível. Talvez, no final, uma grande reviravolta na trama revele que ele estava certo — e os "heróis", apenas atrapalhando tudo!

Ou não. Ele é *claramente* mau, disposto a tudo para alcançar seus objetivos egoístas. Pagará qualquer preço, sacrificará qualquer coisa. Vai trazer dor, morte, sofrimento e miséria a todos em volta. Vai se considerar vitorioso ao fazê-lo.

Ele vai desafiar os heróis, até vencer as primeiras batalhas — ou realizar uma fuga infalível, sempre frustrando seus algozes. Ele causará perdas e danos aos aventureiros. Vai atrapalhar seus objetivos, ameaçar seus entes queridos, roubar suas armas, até jogá-los em calabouços. Dar motivos para que os jogadores queiram caçá-lo até o fim do mundo.

Mas cuidado! Você pode gostar muito de seu vilão, construir uma história fabulosa sobre como ele passou por tragédias, mergulhou nas trevas e conquistou poderes profanos. Você pode até se divertir quando o vilão gargalha e espezinha aquele grupelho de apelões combados. Mesmo assim, não fique muito apegado a ele: seu destino é *ser derrotado*. Como mestre, esteja sempre ciente dessa verdade. No final, os heróis vencem.

O bom mestre sabe oferecer um vilão memorável, que os jogadores vão — com o perdão do clichê — amar odiar. Não um adversário impossível, mas *muito* difícil. Quanto mais difícil, mas satisfatória a vitória. E quando termina assim, o mestre também sai vitorioso.

Ser "derrotado"

Se você ainda não é expectador da ***Guilda do Macaco***, trate de corrigir isso! Agora, se você já segue a campanha online oficial com os autores de *Tormenta*, é certo que já testemunhou as atuações icônicas de nosso mestre **Guilherme Dei Svaldi** — desde suas caretas de birra quando os monstros tombam, ou dancinhas de satisfação quando eles esgotam nossos queridos pontos de vida.

Não se deixe enganar. Claro que é puro teatro. Óbvio que o mestre não está realmente tentando "vencer", mesmo quando afirma repetidas vezes que "RPG é o mestre contra os jogadores" ou que "os monstros são os mocinhos". Guilherme finge torcer por nosso fracasso mas, qualquer um percebe, ele está ali para assegurar nosso sucesso. Ele coloca problemas no caminho para que sejam resolvidos. Coloca inimigos para serem abatidos. Nenhum obstáculo é tão absurdo que não possa ser vencido (*exceto* aquele encontro desgraçado com os trolls gigantes, mas deixa pra lá).

Talvez a única frustração verdadeira de nosso mestre venha quando um desafio se mostra *fácil demais*. Como quando um monstro perigoso, que deveria entreter a audiência por algumas rodadas, cai fulminado por dois ou

DICAS DE MESTRE

***Dark Souls*: terrível, por todos os motivos certos**

três críticos consecutivos do cavaleiro Lothar. Ou quando um construto celestial defensor da ordem, prestes a oferecer um combate épico, cai vítima de uma *metamorfose tórrida* logo na primeira rodada, hoje decorando alguma prateleira como uma singela xícara.

Que fique claro: você está aqui para oferecer *desafio*, não *frustração*. O mestre deve construir encontros equilibrados, nem muito fáceis, nem muito difíceis. Quando um enigma é obscuro demais, quando um inimigo é forte demais, o mestre deve *ajudar*. Não entregar a solução de mão beijada, mas dar pistas, revelar fraquezas.

Alcançar esse equilíbrio não é nem um pouco fácil. Depende das regras, depende de seu bom senso, mas também do estilo de seu grupo. Alguns não se importam com combates fáceis — querem chutar o balde, explodir tudo, derrubar centenas com cada golpe e contar piadas enquanto o fazem. Outros querem ser desafiados ao máximo, querem rigor e crueldade em nível *Dark Souls*, para saborear ainda mais a vitória suada.

Seus monstros e vilões não estão aqui para vencer. Nem estão aqui para cair sem lutar. Deixe que sejam derrotados. Quando os heróis se erguem triunfantes após uma batalha dura, o próprio mestre também sai vitorioso.

Sem holofotes

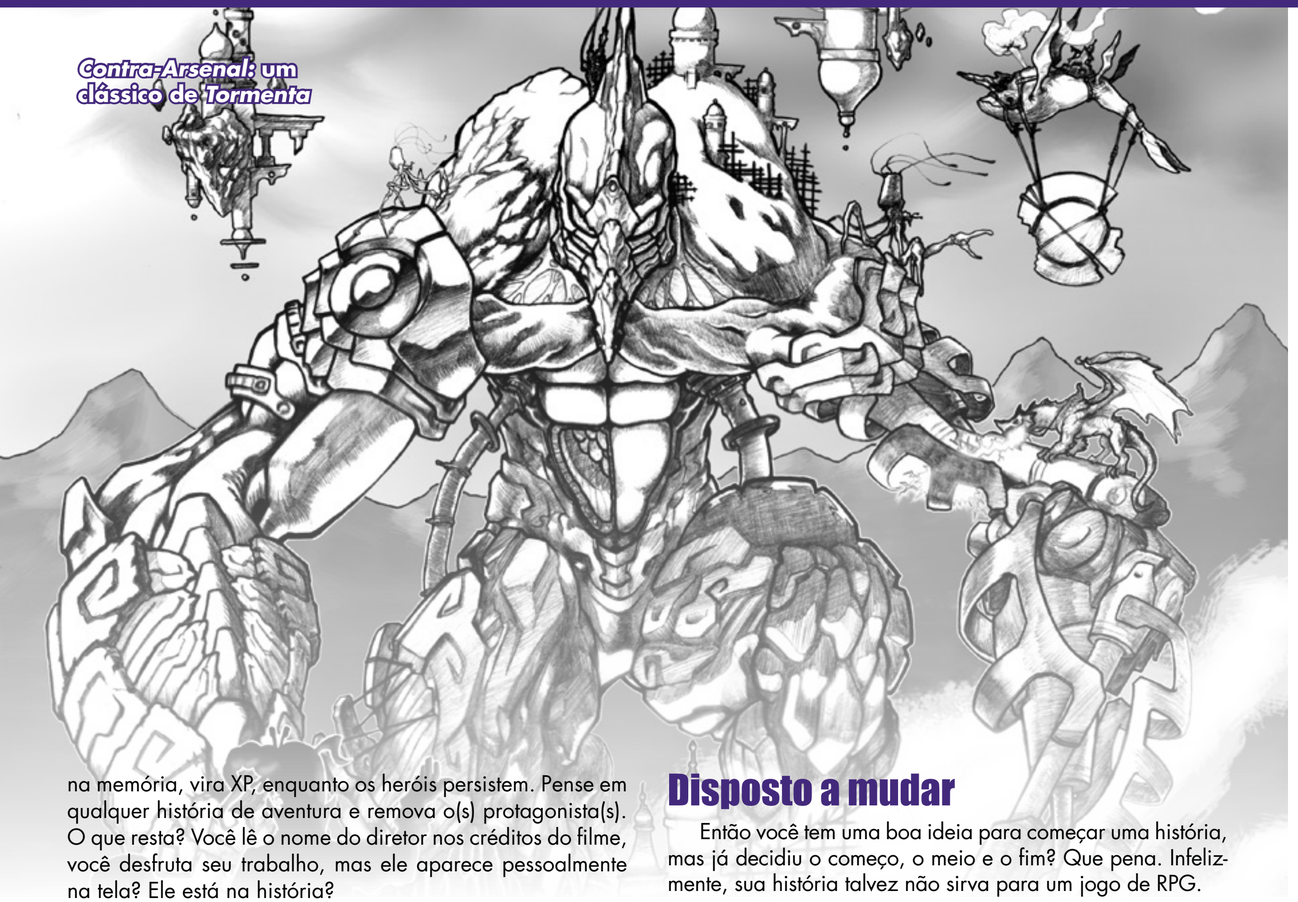
O mestre tem, claro, grande destaque no jogo. Uma aventura pode acontecer com qualquer número de jogadores, mas não sem um mestre. Alguém precisa estar disposto a carregar o fardo, ter um bocado de trabalho. Preparar, estudar, inventar, mapear, calcular. Assim, talvez seja natural o mestre acreditar que merece mais destaque, que está acima dos outros jogadores. Acreditar que é o jogador mais importante.

Não é.

Sim, o mestre é um jogador especial. Sim, ele é fundamental para que tudo aconteça. Um bom mestre torna a aventura memorável, enquanto um mestre ruim só deixa todos emputecidos. Mas ele não é, de jeito nenhum, *mais importante* que os outros. Não é aquele que mais se destaca, aquele que brilha mais.

Na maioria dos casos é justamente o contrário. Para um jogo mais divertido, o mestre deve se diminuir, se anular. Ele cria e controla todos os personagens, *exceto* os principais, os protagonistas — eles são os únicos realmente valiosos. O mestre descreve grandes histórias e eventos, mas o que realmente conta são as ações e decisões dos jogadores. Monstros, vilões, masmorras... tudo isso vem e vai, desaparece

DICAS DE MESTRE



Contra-Arsenal: um clássico de *Tormenta*

na memória, vira XP, enquanto os heróis persistem. Pense em qualquer história de aventura e remova o(s) protagonista(s). O que resta? Você lê o nome do diretor nos créditos do filme, você desfruta seu trabalho, mas ele aparece pessoalmente na tela? Ele está na história?

Esse é um trabalho duro, não apenas para mestres, mas também para autores de RPG. Construímos mundos, inventamos histórias e linhas de tempo, povoamos reinos com deuses, regentes, arquimagos... mas somos sempre forçados a nos lembrar que tudo isso é apenas pano de fundo. Oferecemos raças e classes, talentos e perícias, mas as escolhas finais pertencem aos jogadores. Buscamos criar heróis impressionantes, lendários, mas incapazes de ofuscar protagonistas que nem sabemos quem são. Acredite, quando você encontra algum "NPC fodão" em Arton, ele não está ali para diminuir ou intimidar você. Ele só existe para inspirar, ajudar ou desafiar.

Então, ser o mestre ou autor é mais chato?

Garanto que não!

Disposto a mudar

Então você tem uma boa ideia para começar uma história, mas já decidiu o começo, o meio e o fim? Que pena. Infelizmente, sua história talvez não sirva para um jogo de RPG.

"Mas eu joguei/mestrei A Libertação de Valkaria e tinha um final e zás..." Certo, certo. *A Libertação*, bem como outras aventuras prontas de RPG, *tem* um final. Espera-se que os aventureiros (spoilers, vish!) vençam as vinte masmorras, salvem a deusa prisioneira, sejam fartamente recompensados e para sempre aclamados como Os Libertadores. No entanto, este é apenas o final *mais provável*, não o *único* final possível. Dez mil outras coisas podem acontecer. E o bom mestre deve estar disposto a aceitar qualquer desses outros caminhos — mesmo que signifique jamais chegar ao final "verdadeiro".

E se, por qualquer razão, os jogadores decidem *não* concluir a aventura como ela foi prevista? Ao encontrar qualquer das criaturas e monstros prisioneiros nos labirintos, resolvem resgatá-lo desse destino ingrato e fugir? Ou proclamam que a deusa *deve* permanecer cativa, tornando-se eles próprios os chefes finais da última masmorra? Ou ordenam que a deusa *renuncie* (afinal, eles a salvaram), algum deles nomeado o novo Deus da Ambição? Nenhum destes finais está antecipado na aventura. Então o mestre deveria proibi-los? Certo que não.

Vamos passar para outra aventura clássica, ***Contra Arsenal***. Diferente da *Libertação*, esta saga oferece numerosos caminhos, numerosas formas de chegar ao final — e *não existe* um final definitivo. O vilão Mestre Arsenal pode ser derrotado, morto ou aprisionado, ou não. Ele pode aliar-se aos heróis, ou não. Ele pode fugir, pode até vencer, ou não. Mesmo assim, estes são apenas alguns finais possíveis. Não seria surpresa nenhuma caso os jogadores pensem em cursos de ação totalmente inesperados, tenham ideias que nenhum autor previu, muito menos o mestre.

Talvez você tenha pensado, sim, em um final fabuloso para sua aventura. Talvez tenha planejado toda a jornada dos aventureiros através dos reinos. Nenhum problema quanto a isso. Planejar, estar preparado, é tarefa do mestre.

Mas você *deve* estar pronto para jogar tudo no lixo a qualquer momento. As ações e decisões dos jogado res — aquelas que nem **Monte Cook** poderia adivinhar — podem levar a direções contrárias a seus planos. Você pode influenciá-los, deixar pistas, torcer para que fiquem no rumo. Mas você *não pode* obrigá-los. Nada de tempestades súbitas ou relâmpagos ou exércitos de trolls para forçá-los a entrar no castelo que você mapeou. Tirar a liberdade dos jogadores é demolir um pilar sagrado, é conspurcar uma das coisas que tornam RPG algo único.

Você é capaz? Apenas em caso de resposta afirmativa você pode ser o mestre.

Injustiça, cedo ou tarde

Já sabemos que o mestre deve conhecer as regras. Então vamos falar um pouco sobre o que acontece quando o mestre *não* as conhece.

É uma situação bizarra, mas pode ocorrer. Um jogador empolgado decide ser o mestre. Ele tem boas ideias, boa oratória, desenvoltura para improvisos. Adora contar histórias e piadas. Ainda, conhece bem o mundo de campanha, tem forte familiaridade com seu material descritivo. Todas são qualidades valiosas para mestrar. Ah, mas até agora esse candidato jogou apenas com guerreiros, bárbaros e outros bons de porrada. Ele nunca foi um mago ou clérigo, nunca leu a descrição de uma magia sequer.

Qualquer de vocês já consegue ver o desastre se avizinhando.

Talvez o mestre novato decida restringir o jogo àquilo que ele conhece, abolir classes conjuradores, manter uma campanha marcial. É uma ideia válida, alguns grupos podem gostar. Ou não, aqueles que jogam como magos podem ficar aborrecidos, tolhidos de sua liberdade. Então o mestre autoriza magos. Decide que vai lidar com magias quando elas surgirem.

Contra a horda goblin que o mestre esperava ser um desafio (cof, cof), vem o mago e manda *bola de fogo*. Então acontece o primeiro desastre — não ainda para os goblins, mas para os infelizes jogadores, forçados a esperar enquanto o mestre busca socorro em seu livro básico e procura pela magia. Conformado, ele enfim aceita o resultado. Após o churrasco goblin, cada vez que uma magia é conjurada (ou qualquer outra regra diferente é invocada), o jogo pausa. O mestre fuça livros. Silêncio. Tédio.

Já frustrado, ou bem antes disso, o mestre começa a improvisar. Quando o mago conjura um *imobilizar pessoa* que certamente encerraria o combate, o mestre anuncia que a magia falha. "Ele é imune" talvez diga. "É mesmo um mistério" talvez afirme. "Ele passou no teste de resistência" talvez anuncie, após uma rolagem pouco convincente atrás do escudo. O mago faz cara feia. Dali em diante, pouco importam os resultados dos dados — o mestre passa a decidir tudo com base em seu próprio julgamento.

Alguns até conseguem mestrar assim, e o fazem bem. Mas, em geral, este é o ponto em que começam as injustiças. Improvisar é correto. Colocar uma regra de lado em nome da agilidade é perdoável. Mas ignorar totalmente as regras, não. Sem elas, voltamos ao faz-de-conta arbitrário, voltamos à brincadeira de polícia e bandido — exceto que, para uma das crianças, *vale tudo*. Isso parece justo?

Nenhum árbitro entra em campo sem conhecer o regulamento. Nenhum juiz sobre à tribuna sem conhecer a lei. Você pode até ser muito bom em contar histórias, pode até achar que regras são chatas. Mas, se não estiver disposto a dominá-las, então prefira ser jogador.

Desafiar amigos

Este item pareceu estranho? Acredite, é uma dificuldade que muitos mestres precisam enfrentar.

Nem todos os seres humanos são agressivos, competitivos. Nem todos gostam de jogos e torneios; talvez até gostem de *assistir*, mas não participar. Talvez joguem videogames,

DICAS DE MESTRE

mas não contra outros jogadores — ou, pelo menos, não contra amigos. A rivalidade de uma competição, mesmo sem qualquer hostilidade envolvida, é desconfortável. Há muitas pessoas assim. Sossegadas. Pacatas. Dóceis. Pessoas boas.

Não duvide. É quase certo que você conhece gente desse tipo. Pessoas para quem um game online de tiro em primeira pessoa é um pesadelo!

(De fato, semanas atrás, a proposta de ter videogames nas Olimpíadas de Tóquio em 2020 foi reprovada "por serem violentos, com pessoas atirando umas na outras". Ainda que os próprios Jogos incluam boxe, luta greco-romana, tiro ao alvo, tiro com arco...)

Mesmo quando o objetivo é entreter e divertir todo mundo, alguém especialmente dócil pode ter dificuldade em mestrar. Eu sozinho contra meus amigos? Fazer monstros baterem neles? Matar os personagens que tiveram tanto trabalho para inventar? E se eu fizer algo errado, não conseguir contar uma história legal? E se ficarem chateados? E se eu fizer todo mundo perder a tarde de sábado com uma porcaria?

Você não precisa se envergonhar se coisas assim passam por sua cabeça. Preocupação com o bem-estar de outros é qualidade de pessoas bondosas. Infelizmente, em excesso, prejudica um jogo de RPG. Acabamos com aquele clássico mestre que entrega tudo de presente, deixa fazer tudo, atende a todos os desejos dos jogadores — mas não oferece nenhum desafio. Será divertido no primeiro momento, mas cansará logo.

Ou pode acabar como a Deedee mestrando para o irmão Dexter e seus amigos. Sem lutas, sem monstros, e todos ganham tesouros e pôneis.

Para mestrar, você deve ser um pouco mau. Só um pouco.

Quero vencer!

Talvez seu problema seja oposto ao anterior. Talvez você seja competitivo *demais*. Talvez você goste *muito* de vencer. Quem é que joga para perder, afinal?

É uma pena, mas isso contraindica você como mestre.

Já mencionamos como o Senhor Svaldi apenas finge querer vencer a *Guilda do Macaco*. Pouco importam suas caretas e dancinhas, ele *não quer* vencer as lutas — porque ele não estaria realmente vencendo, estaria só estragando tudo. Se *quisesse* vencer, seria fácil. Só precisaria de um bando de trolls gigantes... aham, um encontro com algum avatar ou deus maligno, ou demônios da Tormenta, ou arquimago de mau humor, ou qualquer dos numerosos monstros ou NPCs fortes que povoam Arton. Ou um grupo idêntico, mas oposto. Ou rolagens secretas atrás do escudo. Ou um meteoro. Ou um estalar de dedos.

O mestre tem *poder total* sobre o jogo, então a própria ideia de vencer os jogadores faz pouco sentido. Nada acontece sem sua autorização, nem mesmo as ações dos jogadores. Quando o bárbaro entra em fúria ou o mago conjura uma muralha de chamas, basta dizer "você não consegue".

Claro, isso é apelar, isso é ser injusto. É esfregar na cara de todos o certificado de incompetência. Ainda assim, é válido e permitido.

Em vez disso, alguns mestres tentam "vencer" os jogadores em seus próprios termos. Não inventam ou apelam, não usam seus "poderes de mestre" para manipular a realidade. Usam apenas as mecânicas padrão, seguem o que está nos livros. Oferecem apenas adversários feitos com as mesmas regras, em Nível de Desafio exato para aquele grupo. Mesmo assim, jogam "para ganhar", para mostrar como são espertos, exibir seu domínio sobre o jogo. Enxergam a campanha não como uma história, mas um desafio estratégico.

Veja bem, *existem* grupos que jogam assim. Aceitam esse tipo de mestre sem problemas, encaram o "duelo de regras". Até certo ponto, a própria *Guilda* segue um pouco esse estilo — uma escolha consciente nossa, para mostrar ao público como *Tormenta* é equilibrado. E nosso mestre, claro, vive repetindo que está tentando nos "vencer". Mas não está.

Então, mais uma vez. O mestre *não* vence quando os monstros vencem. O mestre vence quando todos se divertem.

Centro das atenções

Já vimos que o bom mestre deve se diminuir, desaparecer, para que os jogadores brilhem. Mas e quando isso não acontece?

Vamos encarar, ser mestre é sedutor. Você é o diretor, o árbitro, o mandachuva. Você cria mundos, conduz grandes sagas, governa destinos. Tem poderes cósmicos fenomenais. Um monstro meio-dragão, meio-golem, meio-vampiro? Ele acaba de nascer. Uma nação de zumbis inteligentes governados por um rei-necromante bondoso? Ali está, no mapa, bem ao lado de Sckharshantallas. Um semiplano dimensional onde crianças cósmicas estudam para quando se tornarem deuses? Sempre existiu.

Ser mestre é nunca ser limitado pelas regras. Você quer um bárbaro NPC muito forte? Não precisa torcer para rolar bons dados, dê-lhe Força 20 e pronto. Um elfo com traços

raciais diferentes de um elfo? Justifique com uma mutação, maldição, ou invente logo uma raça nova. Um gigante com uma baforada de ácido? Claro que ele tem sangue de dragão.

Enquanto um jogador tem apenas um personagem por vez, você tem literalmente quantos quiser! Taverneiros e boticários. Aventureiros rivais. Regentes e sua corte. Vilões e seus asseclas. Ordens inteiras de clérigos e paladinos. Tudo só depende de quantas fichas você está disposto a preencher. É empolgante! Apaixonante! Arrebatador!

ATÉÉÉÉ você querer o protagonismo. Você querer que seu trabalho tenha mais destaque que os personagens jogadores. O pecado mais mortal dos mestres.

Pense em um diretor de cinema famoso, mas *ruim*. Talvez tenha sido bom algum dia, mas hoje, não. Ele está pouco preocupado em contar uma boa história, entreter seu público — afinal, *ele* é o diretor. Escala seus atores favoritos para os melhores papéis, mesmo totalmente errados — **Arnold Schwarzenegger** acaba como o Senhor Frio. Está pouco ligando para o material original, pouco ligando para o público. Quer apenas deixar sua marca, "imprimir sua visão". (Sim, **Michael Bay**, claro que estou falando de você.)

Quando um mestre de RPG quer brilhar mais que os jogadores, ele faz o mesmo. Divertir os amigos torna-se secundário; *sua* diversão, *sua* obra, vem primeiro. Ele vai contrariar praticamente *todos* os outros itens da lista. Vai forçar os jogadores a seguir seus planos. Criar NPCs ricamente detalhados, fabulosos, que sempre triunfam. Apresentar obstáculos impossíveis, desafios *muito* acima das capacidades do grupo, restando aos aventureiros apenas olhar e resignar-se.

E esse mestre-estrelinha é uma das piores pragas para nosso hobby. Vai tornar a sessão um inferno para seu grupo, acabar com qualquer chance de que queiram voltar à sua mesa. Ou pior, voltar a *qualquer* outra mesa; entregue um grupo de novatos a esse mestre, e testemunhe a fuga de todos quando descobrirem que RPG é chato, nojento, insuportável.

Qualquer um pode jogar RPG. Qualquer um também pode mestrar RPG. Mas qualquer um deveria mestrar?

Se você satisfaz todos os requisitos na lista, parabéns. Seus amigos são felizardos. Mas se faltou algum item, não se desespere. Você pode corrigir.

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Aprenda a dominar sua individualidade e dê porrada nos vilões em 3D&T e *Mutantes & Malfeitores*!

MY HERO ACADEMIA!

O anime e mangá *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*, no original) é uma história que aposta na combinação entre as temáticas do shounen com a aventura bem-humorada das histórias clássicas de super-heróis ocidentais. Publicado desde 2014 e animado em 2016, o mangá acompanha a história de Izuku Midoria, em sua jornada para se tornar o mais poderoso super-herói do planeta.

Muitos supers, poucos herois

Ambientado em uma versão futurista da Terra, *My Hero Academia* apresenta uma sociedade humana povoada por seres superpoderosos. De acordo com informações da obra, um evento ainda inexplicável fez com que diversas crianças começassem a nascer com habilidades sobre humanas, que se desenvolviam entre os zero e dois anos de idade, gerando um imenso caos social. Como não existiam duas pessoas com a mesma habilidade no mundo, esses poderes passaram a ser chamados de *individualidades*.

O aparecimento repentino desses supers desequilibrou os pilares da sociedade, já que alguns deles eram muito perigosos, gerando uma resposta agressiva por parte da maioria dos governos. Durante esse pandemônio, surgiu uma individualidade extremamente poderosa, com capacidades altamente superiores a praticamente qualquer outra, chamada *One For All*, e seu usuário teve um papel crucial para a manutenção da paz e da ordem.

O anime ainda não deixa claro quanto tempo se passou entre o surgimento da primeira criança com super poderes e o momento atual da obra, nem explora a fundo os eventos que transformaram a sociedade ao longo dos anos, mas pontua uma informação importante sobre o cenário — no momento atual, cerca de 80% das pessoas possui uma individualidade. Essa abundância de poderes criou um mundo em que a polícia e o governo fiscalizam de forma ferrenha a utilização pública de individualidades, e condena como criminosa qualquer atividade não regulamentada que envolva super poderes. Para garantir a ordem e controlar o crescente número de incidentes, os governos criaram uma "licença de super herói", que dá ao proprietário a permissão de utilizar sua individualidade em situações de risco, seja auxiliando no resgate e salvamento de vítimas de desastres ou combatendo super criminosos.

Poder acima de tudo

O surgimento e proliferação das individualidades abalou as estruturas sociais e econômicas, criando um tipo de sistema de castas, em que pessoas com individualidades poderosas geralmente se tornam ricas e influentes.

Como o surgimento de individualidades segue uma progressão genética mendeliana, com o gene de pessoa "normal" sendo recessivo, é muito comum no cenário que famílias poderosas ocupem posições de destaque na sociedade, passando até mesmo a arranjar casamentos baseados em individualidades, visando gerar filhos ainda mais poderosos que os pais para perpetuar esse legado, como é o caso do personagem Todoroki.

Da mesma maneira, super-heróis profissionais (chamados comumente de *"pro-heros"*) são verdadeiros rockstars — rogam de diversas regalias civis e possuem legiões de fãs. Muitos pro-heros, inclusive, atuam em outros setores da economia, já que as licenças de super herói também permitem que suas individualidades sejam aplicadas em qualquer atividade lícita. Um dos Top 10 pro-heros do Japão, Best Jeanist, usou sua habilidade de manipular fibras de tecido para se tornar um renomado estilista!

Essa posição prestigiosa fez com que diversas "escolas de super-heróis" fossem fundadas em todo o mundo, se tornando instituições responsáveis por preparar as gerações seguintes de pro-hero, como a famosa UA, onde estudam Midoriya e seus colegas.

Níveis de Campanha

O universo de My Hero Academia é muito grande, e pode conter muitos tipos diferentes de campanha. O mais óbvio apresenta os jogadores como alunos de uma escola de super-heróis, como na série. Nesse caso eles teriam nível de poder 8 (*M&M*) ou 10 pontos (*3D&T*), e não podem comprar kits — somente quando se tornam heróis profissionais os personagens poderão fazê-lo.

Heróis profissionais em começo de carreira chegam a nível de poder 10 em *M&M* ou 12 pontos (e um kit) em *3D&T*. Uma campanha com heróis veteranos pode começar com nível 12 ou 15 pontos (veja o ***Manual do Defensor***).

Os heróis que compõem o top 10 são de nível bem mais elevado (mais de 20 pontos em *3D&T* e nível de poder acima de 13 em *M&M*), funcionando melhor como NPCs.

Individualidades Aleatórias

Você sempre pode escolher exatamente seus poderes, mas se quiser deixar tudo ao acaso você pode determinar aleatoriamente sua individualidade. Embora elas sejam hereditárias, podem sofrer mutações que as tornam muito diferentes (como no caso de Todoroki Shoto).

Se escolher essa alternativa, perceba que você pode acabar com uma individualidade bem incomum, como emitir farofa! Isso acontece com certa frequência no anime, quando individualidades aparentemente pouco poderosas apresentam grande potencial com criatividade e treino. Dessa forma, utilize-a como um guia para escolher seus poderes/vantagens.

Tipo de Individualidade

Primeiro jogue um D6 para determinar o tipo de individualidade.

1-2. Emissora
3-4. Transformação
5-6. Mutante

Emissora

Individualidades desse tipo emitem alguma substância ou alteram materiais ao seu redor de forma a criar uma reação. Costumam demonstrar algum efeito óbvio no corpo do usuário o tempo todo (como a cor incomum da pele de Mina), mas existem exceções.

Jogue um D20 na tabela abaixo para decidir qual tipo de substância/energia você emite. Muitas substâncias incomuns aparecem na tabela; rolar "bananas" não quer dizer que você literalmente dispara bananas, mas que seu corpo produz uma substância sólida que cheira como banana e tem gosto de bananas.

1. Ácido
2. Açúcar
3. Água
4. Ar
5. Bactérias
6. Bananas
7. Basalto
8. Cachaça
9. Café
10. Camurça
11. Dinamite
12. Ébano
13. Eletricidade
14. Farofa
15. Graxa
16. Feno
17. Ferro
18. Ferrugem
19. Fogo
20. Gelo

Transformação

As individualidades de transformação alteram o corpo do usuário de alguma forma. Quando desativadas, elas não costumam dar sinais de suas funções.

Jogue um D20 na tabela abaixo para decidir como a individualidade altera o seu corpo.

1. Acelerar
2. Aguçar (os sentidos)
3. Aumentar
4. Brilhar
5. Clonar
6. Compactar
7. Desengordurar
8. Detonar
9. Encolher
10. Emagrecer
11. Engordar
12. Esticar
13. Faiscar
14. Ferver
15. Flutuar
16. Tremer
17. Gaseificar
18. Incendiar
19. Magnetizar
20. Regenerar

Mutante

As individualidades do tipo mutante alteram o corpo do usuário permanentemente, assumindo características de outras criaturas ou substâncias. Elas podem afetar o corpo inteiro ou apenas uma parte dele. Normante a mutação absorve as características de alguma outra coisa mas mantém uma forma humanoide.

Jogue um D20 na tabela abaixo para determinar no que o seu corpo se transformou.

1. Parte do corpo. Escolha uma parte do corpo e jogue na tabela de Transformação para saber o que aconteceu com ela
2. Alce
3. Águia
4. Aranha
5. Baiacau
6. Baleia
7. Barata
8. Camaleão
9. Canguru
10. Caramujo
11. Dodô
12. Diabo-da-Tasmânia
13. Diabo-espinhoso
14. Dragão de komodo
15. Dragão
16. Lobo
17. Morcego
18. Tigre
19. Tubarão
20. Substância. Jogue na tabela de Emissoras para saber em qual substância seu corpo se transforma.

Heróis e Vilões

Adiante temos as fichas de alguns dos heróis e vilões de *My Hero Academia*, prontos para serem usados na sua campanha.

Heróis Profissionais

All Might

O símbolo da paz, All Might, na verdade é o franzino Yagi Toshinori. O oitavo portador da individualidade One For All, ele é o mais poderoso de todos os heróis e sustentou uma era de paz quase que exclusivamente devido à sua presença.

Devido a ferimentos recebidos durante o combate com seu arqui-inimigo All For One, Toshinori não consegue usar seus poderes durante muito tempo. Ele transferiu seu poder para o jovem Midoriya Izuku. Essas estatísticas refletem All Might depois de transferir seus poderes, usando as brasas que restaram do One For All.

3D&T **60 pontos**

F10, H6, R6, A6, PdF6; 60 PVs, 60 PMs

Kit: Titânico (completo)

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial X "Smash" (F), Boa Fama, Esportes, Pontos de Vida Extras x3, Pontos de Magia Extras x3

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

M&M 3ª Edição **NP 15**

For 15, Vig 15, Agi 6, Des 6, Lut 10, Int 6, Pro 6, Pre 15

Vantagens: Ação em Movimento, Avaliação, Ataque Poderoso, Benefício: herói profissional, Bem Informado, Bem Relacionado, Contatos, Destemido, Esforço Extraordinário, Fascinar, Inspirar, Interpor-se, Liderança, Tolerância Maior, Trabalho em Equipe

Perícias: Atletismo +25, Combate à Distância +15, Combate Corpo-a-corpo +15, Intuição +25, Intimidação +25, Percepção +25, Persuasão +25

Poderes: All For One (Dano à Distância 15, Salto 15, Resistência Impenetrável 15, Velocidade 15) - 75 pontos.

Ataque: Iniciativa +5, desarmado +15, onda de choque +15 (Dano 15).

Defesa: Esquiva +15, Fortitude +15, Aparar +15, Resistência +15, Vontade +15.

Habilidades 158 + Vantagens 15 + Perícias 39 + Defesas 23 + Poderes 75 = 310

Endeavor

O número 2 do Japão, Todoroki Enji, é um homem enorme e poderoso. Ele é definido principalmente pela sua vontade de superar All Might. Concentrado em eficiência, Endeavor pode parecer emocionalmente frio muitas vezes. Suas emoções reprimidas o levaram a manter um relacionamento abusivo com sua família, resultando na queimadura de seu filho e na internação de sua esposa.

3D&T **38 pontos**

F5 (fogo), H5, R4, A5, PdF5 (fogo); 30 PVs, 20 PMs

Kit: Senhor das Chamas (completo)

Vantagens: Ataque Especial IV (Amplo, PdF), Pontos de Vida Extras, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Voo

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (superar All Might)

M&M 3ª Edição **NP 14**

For 7, Vig 7, Agi 3, Des 3, Lut 5, Int 4, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Ataque Poderoso, Benefício: herói profissional

Perícias: Atletismo 14, Combate à Distância 9, Combate Corpo-a-corpo 9, Intimidação 14, Intuição 14, Investigação 14, Percepção 14

Poderes: Chama do Inferno (Dano à Distância (fogo) 14, Imunidade 5 (Fogo), Resistência Impenetrável 7, Voo 7) - 47 pontos

Ataque: Iniciativa +3, corpo-a-corpo +14, à distância +14 (Dano 14).

Defesa: Esquiva +14, Fortitude +14, Aparar +14, Resistência +14, Vontade +14.

Habilidades 66 + Vantagens 2 + Perícias 44 + Defesas 50 + Poderes 47 = 214

Eraserhead

Aizawa Shota é o professor responsável pela turma A. Ele é mais conhecido por seu nome de herói, Eraserhead. Como herói profissional preferia ficar fora dos holofotes e como professor é extremamente dedicado, sempre colocando seus alunos em primeiro lugar. Também é muito duro, exigindo deles somente o melhor. Seu poder é apagar as individualidades de quem estiver em seu campo de visão. Ele também usa um lenço especial, que é capaz de controlar, para agarrar seus oponentes.

3D&T **25 pontos**

F3, H5, R3, A3, PdF0; 25 PVs, 15 PMs

Kit: Pacificador (completo)

Vantagens: Deflexão, Implemento de Cancelamento de Magia, Investigação, Membros Elásticos, Paralisia, Patrono (UA), Pontos de Vida Extras

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Protegido Indefeso (alunos)

M&M 3ª Edição **NP 13**

For 3, Vig 4, Agi 6, Des 6, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Ataque Poderoso, Agarrar Aprimorado, Benefício: herói profissional, Bem Informado, Contatos, Defesa Aprimorada, Equipamento 4, Finta Ágil, Interpor-se, Imobilizar Aprimorado

Perícias: Acrobacia +16, Atletismo +11, Combate Corpo-a-corpo +19, Especialidade (professor) +14, Intuição +17, Investigação +14, Percepção +17

Poderes: Apagar (Nulificar Amplo (todas as individualidades, exceto as que fazem parte do corpo), Área, Concentração, Preciso, Seletivo, Simultâneo, Sustentado 13) - 104 pontos

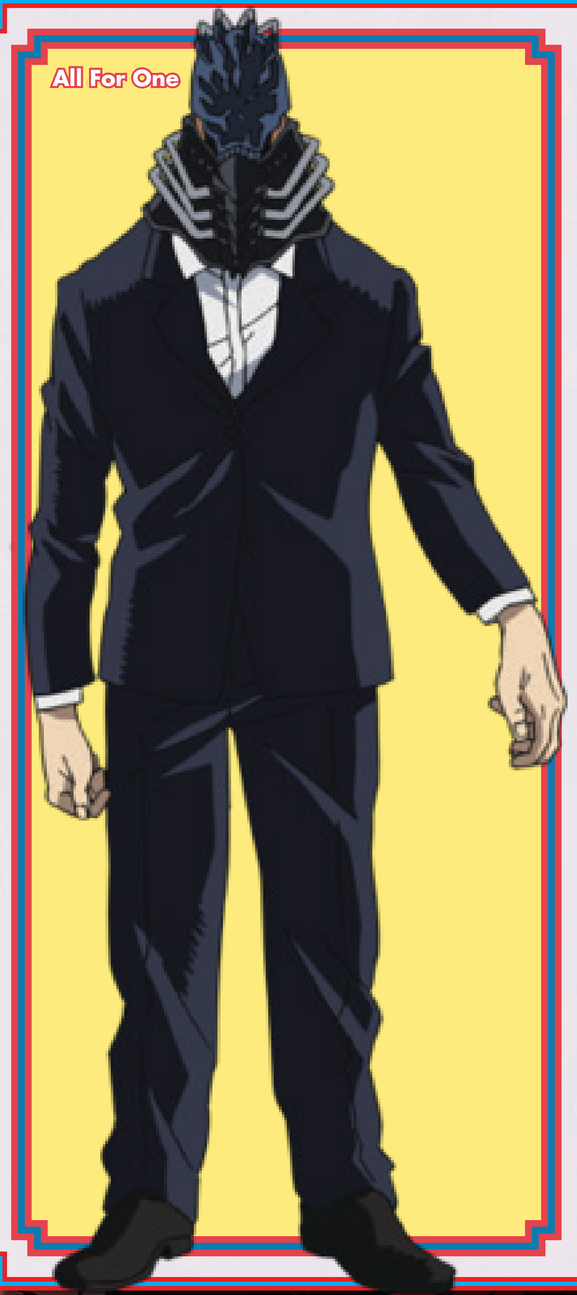
Equipamento: Lenço especial (Membros Extras 8 ("tentáculos"), Alongamento 5, Dano 7)

Ataque: Iniciativa +6, corpo-a-corpo +19, desarmado +19 (Dano 3).

Defesa: Esquiva +16, Fortitude +10, Aparar +16, Resistência +10, Vontade +10.

Habilidades 66 + Vantagens 14 + Perícias 40 + Defesas 48 + Poderes 104 = 272

All Might em toda a sua glória



Alunos da UA

Deku

Midoriya Izuku, também conhecido como Deku, é o protagonista de *My Hero Academia*. O herdeiro do One For All de All Might, Deku ainda está aprendendo a controlar o seu poder e não chega nem perto do verdadeiro potencial de seu mentor. Ele compensa a falta de experiência e poder com muita dedicação. Inteligente e introspectivo, Deku tem mania de murmurar enquanto pensa.

3D&T — 10 pontos

F1, H3, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial "Smash" (F), Energia Extra I, Mentor (All Might)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

M&M 3ª Edição — NP 8

For 1, Vig 1, Agi 3, Des 3, Lut 4, Int 4, Pro 4, Pre 4

Vantagens: Ação em Movimento, Avaliação, Ataque Poderoso, Esforço Extraordinário, Inspirar, Interpor-se, Liderança, Trabalho em Equipe

Perícias: Acrobacia +10 (+18 com full cowling), Atletismo +10 (+18 com full cowling), Combate Corpo-a-corpo +8, Intuição +16, Percepção +16, Persuasão +15

Poderes: Full Cowling (Habilidades Melhoradas For 7, Vig 7, Agi 5, Des 5; Ativação - ação de movimento; Salto 4, Velocidade 4) - 32 pontos

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +4 (Dano 1).

Defesa: Esquiva +3, Fortitude +1, Aparar +4, Resistência +1, Vontade +8

Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +8 (Full Cowling)

Habilidades 48 + Vantagens 8 + Perícias 27 + Defesas 4 + Poderes 32 = 120

One For All 100%: Em momentos extremos, Deku utiliza o potencial total do One For All. Eles funcionam como intromissões narrativas normais em *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*, gastando pontos de experiência ou combinando esforço extra e pontos heroicos.

Bakugou

Apesar de ter sido aceito na UA por conta sua individualidade poderosa e grande habilidade de combate, Katsuki Bakugou é o oposto do que se espera de um super-herói: rude, arrogante, violento e antipático. Mesmo com sua personalidade tóxica e explosiva, o rival de infância de Deku demonstra coragem e resiliência diante do perigo, e nunca hesita em bater de frente contra vilões poderosos.

3D&T — 10 pontos

F1, H2, R2, A2, PdF3; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

M&M 3ª Edição — NP 8

For 2, Vig 2, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 4, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Assustar, Destemido, Iniciativa Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Tolerância Maior

Perícias: Atletismo +10, Combate à Distância +8, Intimidar +18, Intuição +10, Percepção +10

Poderes: Explosão (Dano à Distância Multiataque 8, Salto 4, Deflexão 4) - 32 pontos

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +4 (dano 2), explosão +8 (dano 8)

Defesa: Esquiva +4, Fortitude +5, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +6

Habilidades 48 + Vantagens 5 + Perícias 20 + Defesas 15 + Poderes 32 = 120

Asui Tsuyu

Também conhecida como Froppy por causa da sua individualidade mutante tipo sapo, "Tsu" é uma garota introspectiva e com pouco traquejo social, que geralmente fala tudo que lhe vem à cabeça. Sua aparência destrambelhada esconde uma capacidade de percepção e assimilação bem acima da média, o que faz de Tsuyu uma espécie de âncora emocional e voz da razão da turma A-1 da UA.

3D&T — 10 pontos

F0, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Aceleração, Invisibilidade, Membros Elásticos (língua), Movimento Especial (balançar-se, escalar, queda lenta)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

M&M 3ª Edição — NP 8

For 0, Vig 2, Agi 8, Des 3, Lut 3, Int 2, Pro 2, Pre 2

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Preciso, Esconder-se à Plena Vista, Evasão, Trabalho em Equipe

Perícias: Acrobacia +18, Combate Corpo-a-corpo +8, Enganação +12, Furtividade +18, Intuição +10, Percepção +10, Persuasão +10, Prestidigitação +15

Poderes: Sapo (Camuflagem 4 (todos os sentidos visuais), Salto 8, Movimento (balançar-se, escalar paredes, estabilidade) 3, Natação 8, Membro Extra (língua) 1, Alongamento (Limitado: somente a língua) 2) - 32 pontos

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +8 (Dano 0).

Defesa: Esquiva +9, Fortitude +4, Aparar +9, Resistência +3, Vontade +3

Habilidades 40 + Vantagens 5 + Perícias 33 + Defesas 10 + Poderes 32 = 120

Iida Tenya

O representante de turma da classe A-1 é o aluno perfeito da UA - inteligente, dedicado, honesto e esforçado, além de estar sempre em excelente forma física e ser extremamente preocupado e cuidadoso com os colegas. Obcecado por ordem e disciplina, Tenya tenta (em vão) controlar os ímpetos da turma e fazer com que todos andem na linha.

3D&T — 10 pontos

F2, H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Aproximação) "Recipro Burst" (F), Movimento Especial (andar na água, escalar, deslizar)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

M&M 3ª Edição — NP 8

For 3, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 3, Int 3, Pro 3, Pre 3

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Evasão, Trabalho em Equipe

Perícias: Acrobacia +12, Atletismo +12, Combate Corpo-a-Corpo +6, Intuição +12, Percepção +13, Persuasão +13

Poderes: Motor (Dano 7, Movimento Especial (andar na água, escalar) 2, Velocidade 8)

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +6 (Dano 0), recipro burst +6 (dano 10)

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +6, Aparar +10, Resistência +6, Vontade +6

Habilidades 40 + Vantagens 4 + Perícias 25 + Defesas 23 + Poderes 28 = 120

Uraraka Ochaco

Uraraka Ochaco é uma menina doce e gentil, com uma personalidade brincalhona que busca sempre ver o lado bom das situações e animar seus colegas. Seu sonho não é ser uma super-heroína, mas receber a licença de pro-hero para poder usar legalmente seus poderes antigravitacionais na empresa de construção civil da família.

3D&T — 10 pontos

F0, H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Domínio de Gravidade, Pontos de Magia Extras

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

M&M 3ª Edição — NP 8

For 2, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 3, Int 3, Pro 3, Pre 4

Vantagens: Avaliação, Armação, Defesa Aprimorada, Tontear, Trabalho em Equipe

Perícias: Acrobacia +11, Combate Corpo-a-Corpo +6, Combate à Distância +6, Intuição +18, Percepção +10, Persuasão +18

Poderes: Gravidade (Mover Objeto (Direção Limitada (cima/baixo), Perto, Sutil) 8, Movimento 1 (queda segura), Voo (levitação) 8)

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +6 (Dano 0)

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +10, Resistência +6, Vontade +8

Habilidades 48 + Vantagens 5 + Perícias 25 + Defesas 24 + Poderes 18 = 120

Todoroki Shoto

Um dos poucos alunos admitidos por indicação direta na UA, Todoroki é filho do herói número 2 no Japão, Endeavor, de quem herdou a individualidade de produzir e controlar chamas, além da habilidade de congelamento e produção de gelo, hereditária de sua mãe. Criado em uma casa problemática e assombrado por um trauma de infância que resultou em uma enorme cicatriz de queimadura no rosto, Todoroki tem uma personalidade distante e tem muita dificuldade de criar laços, além de odiar ser comparado com seu pai de qualquer maneira.

3D&T — 10 pontos

F1, H2, R2, A2, PdF2; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Adaptador, Paralisia

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

M&M 3ª Edição — NP 8

For 3, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int 3, Pro 3, Pre 1

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Defensivo, Ataque Imprudente, Atraente, Avaliação, Crítico Aprimorado (rajada de fogo), Iniciativa Aprimorada

Perícias: Acrobacia +14, Atletismo +14, Intimidação +10, Intuição +18, Percepção +18

Poderes: Quente e Frio (Criar 8, Dano à Distância 8, Movimento (deslizar) 1, Velocidade 8)

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +8 (Dano 3), rajada de fogo +8 (Dano 8)

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +8

Habilidades 60 + Vantagens 7 + Perícias 30 + Defesas 17 + Poderes 42 = 156

Vilões

All For One

Provavelmente o mais poderoso vilão do mundo, All For One é o fundador e mecenas da Liga dos Vilões, e o maior rival de All Mighty. Seu nome nunca foi revelado, assim como sua face, que foi completamente desfigurada no último embate entre os dois. Sua individualidade consiste em anular, controlar e até mesmo roubar para si outras individualidades, o que prolongou sua vida em vários anos, tornando-o virtualmente imortal. Quando indagado sobre seus planos malignos, All For One simplesmente diz que seu objetivo é se tornar o maior vilão de todos os tempos, um verdadeiro demônio.

Deku e seu poder

3D&T — 51 pontos

F6, H6, R6, A6, PdF6; 30 PVs, 30 PMs

Kit: Vilão Teatral (completo)

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial V (Força), Ataque Especial V (PdF), Genialidade, Implemento de Nulificação Total de Talude, Manipulação

Desvantagens: Insano, Má Fama, Monstruoso

M&M 3ª Edição — NP 14

For 10, Vig 10, Agi 10, Des 10, Lut 10, Int 10, Pro 10, Pre 10

Vantagens: Armação, Assustar, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Avaliação, Contatos, Defesa Aprimorada, Duro de Matar, Esforço Supremo (Enganação), Fascinar, Inspirar, Maestria em Perícia (Enganação), Zombar

Perícias: Atletismo +15, Combate à Distância +14, Combate Corpo-a-corpo +14, Intuição +24, Intimidação +24, Investigação +15, Percepção +20, Persuasão +24

Poderes: One For All (Nulificar Poderes (Amplo, Simultâneo, Alcance Curto, Conectado a Variável (poderes perdidos pelo alvo nulificado), Limitado pelos pontos perdidos pelo alvo) 14; Variável 14) - 238 pontos

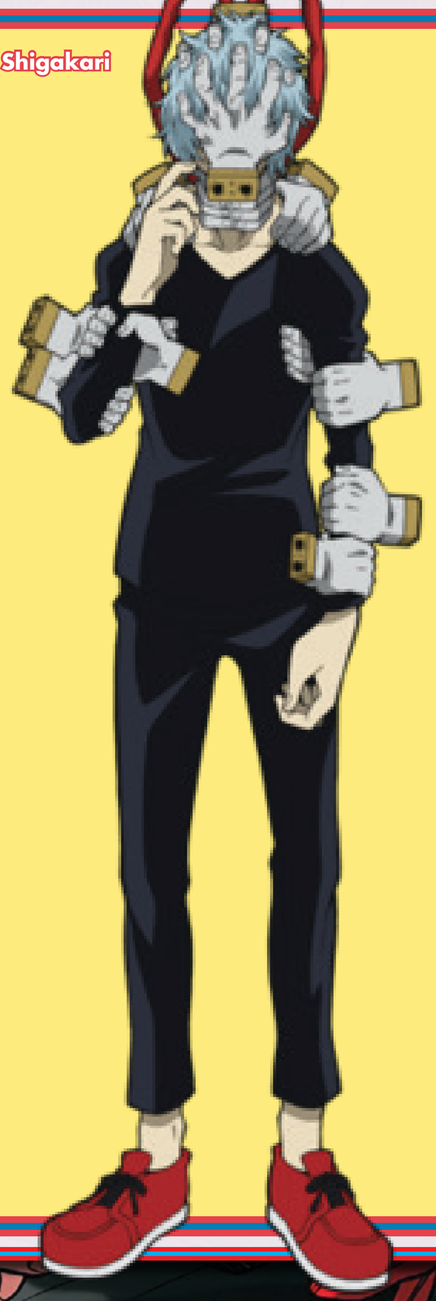
Ataque: Iniciativa +10, desarmado +14 (dano 10), à distância +14 (Dano pelo poder).

Defesa: Esquiva +14, Fortitude +14, Aparar +14, Resistência +14, Vontade +14.

Habilidades 160 + Vantagens 13 + Perícias 35 + Defesas 20 + Poderes 238 = 466

Shigaraki Tomura

Pouco se sabe sobre o passado do líder da Liga dos Vilões, apenas que ele é descendente da portadora do One For All que treinou All Might. Sua aparência pálida e escabrosa reflete sua individualidade capaz de apodrecer qualquer tipo de matéria com o toque. Sua personalidade macabra é acompanhada de um severo distúrbio sociopata, que o torna capaz de cometer atro-


Shigakari

cidades, como assassinato de inocentes, sem qualquer remorso. Shigaraki é o aprendiz e protegido de All For One, que manipulou o garoto para acreditar que ele e outros vilões foram lesados pela sociedade e agora estão apenas "acertando as contas".

3D&T — 22 pontos

F2, H5, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 30 PMs

Kit: Vilão Teatral (Dedicação Insana)

Vantagens: Ataque Especial V (Força), Genialidade, Manipulação, Pontos de Magia Extras

Desvantagens: Insano

M&M 3ª Edição — NP 12

For 3, Vig 3, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 6, Pro 6, Pre 6

Vantagens: Armação, Ataque Preciso, Avaliação, Contatos, Fascinar, Inspirar, Zombar

Perícias: Combate Corpo-a-corpo +10, Intuição +18, Intimidação +12, Investigação +12, Percepção +18, Persuasão +16

Poderes: Decomposição (Dano Penetrante Incurável 14) - 28 pontos

Ataque: Iniciativa +4, toque decompositor +10 (dano 14)

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +12, Aparar +12, Resistência +12, Vontade +12.

Total: Habilidades 72 + Vantagens 6 + Perícias 26 + Defesas 40 + Poderes 28 = 172

Kurogiri

Seu nome de vilão pode ser traduzido literalmente como "Névoa negra", que traduz sua aparência gasosa. O segundo em comando da Liga dos Vilões é capaz de criar portais e transportar objetos e criaturas a distâncias enormes. Sua lealdade e devoção a All for One e Shigaraki são inabaláveis, mas sua personalidade é quase oposta a de seu líder, mostrando-se muito mais maduro, calmo e até extremamente polido e educado.

3D&T — 15 pontos

F2, H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 25 PMs

Kit: Teleporter (completo)

Vantagens: Teleporte, Pontos de Magia Extras

Desvantagens: Monstruoso

M&M 3ª Edição — NP 12

For 1, Vig 1, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 5, Pro 5, Pre 4

Vantagens:Trabalho em Equipe

Perícias: Enganação +10, Intuição +10, Percepção +12, Persuasão +8

Poderes: Portal (Teleporte Portal Acurado 12) - 60 pontos

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +4 (dano 1)

Defesa: Esquiva +14, Fortitude +10, Aparar +14, Resistência +10, Vontade +10.

Habilidades 56 + Vantagens 1 + Perícias 11 + Defesas 44 + Poderes 60 = 172

Um Nomu prestes a causar estrago num personagem bem importante

Nomu

Criaturas construídas geneticamente em laboratório pela Liga dos Vilões, os Nomu são máquinas orgânicas de combate - seguem ordens sem questionamento e não possuem qualquer sinal de intelecto ou sentido de autopreservação. A maneira como All for One constrói essas criaturas ainda é um mistério, mas eles são numerosos e poderosos.

Ao Criar um Nomu, use 15 a 20 pontos em *3D&T* ou NP10 a 15 em *M&M* e defina habilidades livremente, uma vez que existem diversos tipos de Nomus com modificações e poderes distintos.

3D&T — 19 pontos

F4, H2, R4, A5, PdF0; 30 PVs, 20 PMs

Kit: Cobaia Humana (Dilacerar)

Vantagens: Energia Extra 2, Pontos de Vida Extras, Regeneração

Desvantagens: Inculto, Monstruoso

M&M 3ª Edição — NP 12

For 12, Vig 12, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 0, Pro 0, Pre 0

Vantagens: Assustar, Ataque Poderoso

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo +8, Intimidação +10, Percepção +10

Poderes: Resistência Impenetrável 8, Regeneração 10

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +8 (dano 12)

Defesa: Esquiva +3, Fortitude +12, Aparar +8, Resistência +12, Vontade +8.

Habilidades 72 + Vantagens 2 + Perícias 11 + Defesas 10 + Poderes 18 = 113

THIAGO ROSA

FELIPE DELLA CORTE

TOOLBOX

A ARTE DA GUERRA

Conflitos militares em sua história

A maior parte das histórias de fantasia épica lida com o destino do mundo, ou ao menos de grande parte dele. Heróis recuperando artefatos antigos, maldições sendo vencidas, grandes tiranos caindo... E, em geral, uma enorme guerra do bem contra o mal.

Criar os outros elementos pode até ser fácil: o artefato está no fundo de uma masmorra, a maldição exige alguma busca arriscada, o tirano tem muitos pontos de vida e basta dar uma boa surra nele. Mas e a guerra? Se os protagonistas estão resolvendo tudo em aventuras individuais, como podem afetar os combates épicos de milhares de soldados? E, se as grandes batalhas decidem tudo, qual a importância dos heróis?

Coloquem seus coturnos e preparem-se para marchar, leitores. Hoje não viemos para sair em paz... Viemos para entrar em guerra.

Guerra & Paz

Como sempre, nosso começo é a pergunta: *por que* incluir este elemento em nossas histórias?

Você já deve ter sacado a resposta. Como falamos ali em cima, guerra é algo presente em quase todas as obras épicas — de *O Senhor dos Anéis* a *Star Wars*, passando por *Dragonlance*, *Guerra dos Tronos* e até a minha ***Trilogia da Tormenta***. A história de nosso mundo foi forjada em grande parte por guerras. Enquanto o progresso é lento e constante, mudanças drásticas muitas vezes são resultado ou consequência de guerras. É muito mais fácil para o público entender que um grande mal foi derrotado ou que um grande avanço foi conquistado através de um evento global e violento. Ou seja, uma guerra. Talvez esta não seja uma visão muito elogiosa da humanidade, mas em geral enxergamos a rendição de um exército (após uma longa e sangrenta campanha) como uma vitória muito maior do que o triunfo através de esperteza e diplomacia. Imagine que, com um misto de propaganda e diálogo, a Alemanha dos anos 1930 tivesse simplesmente rejeitado a ideologia de Hitler e o ditador fosse condenado ao esquecimento. Teria sido muito melhor, certo? Mas quantos entre nós não ouvem uma vozinha dizendo "Ah, mas eu queria metralhar nazistas"?

Você *pode* criar ótimas histórias sem usar este elemento... Mas, para um clima realmente épico, o melhor é incluir uma guerrinha, ou se armar com um grande arsenal de reviravoltas e revelações pacíficas.

Em contrapartida, a outra grande razão para usar guerras numa história é bem dispensável. Guerras são emocionantes e visualmente estimulantes: exércitos se chocando, milhares de guerreiros se digladiando, paredes de escudos se empurrando... Para animar o público e agitar uma parte chata da narrativa, nada melhor que uma boa guerra.

Será?

Na verdade, tudo isto não diz respeito a guerras, mas a *batalhas*. Em geral, filmes, livros e campanhas de RPG se ocupam apenas da parte mais "divertida" da guerra. E, ao incluir uma guerra quando na verdade só querem uma batalha, os autores acabam se encurralando. Pois uma guerra é muito mais: é um conflito longo, muitas vezes tedioso, com não só uma batalha, mas inúmeras. Numa época medieval, envolve montar cercos, esperar pela passagem do inverno, lidar com doenças, arranjar o transporte de tropas... Num cenário contemporâneo ou futurista, depende de espionagem, é travada em grande parte de longe (por meio de drones, mísseis e bombardeios) e tem pouco espaço para o combate de soldado contra soldado.

É impossível incluir uma guerra em sua obra sem trabalhar com toda esta bagagem. Ou pelo menos sem uma excelente desculpa para ignorá-la. Caso contrário, você até pode conseguir um sentimento épico ou uma batalha emocionante, mas sua trama vai desmoronar assim que o público perguntar "O que todos esses guerreiros estão comendo?", "Como o exército conseguiu atravessar essas montanhas?" ou mesmo "Por que estes soldados supertecnológicos estão atirando um no outro se uma bomba de nêutrons resolveria tudo?".

A guerra É o inferno

Quer incluir uma guerra em sua obra? Ótimo! Prepare-se para pensar em linhas de suprimento, movimento de tropas, táticas de batalhas em massa, moral de soldados, efeitos do clima, passagem do tempo, manutenção de equipamentos, epidemias...

Tudo isso pareceu insuportavelmente chato? Bem, uma máxima entre soldados americanos diz que a vida de exército se resume a "apressar-se para esperar". Ou seja, preocupar-se e viver em estado de emergência para então passar tédio. Guerra é isso, na realidade e na ficção. Mas não se preocupe. Vamos discutir formas de evitar estes lados — ou, o que é muito melhor, usá-los a nosso favor.

Vamos chamar a primeira alternativa para lidar com a chatice da guerra de "Opção Recruta Zero". O objetivo

da Opção Recruta Zero é evitar trabalho, esquivar-se de tudo que não seja batalhas épicas, momentos grandiosos e feitos heroicos.

Tanto *O Senhor dos Anéis* quanto *Star Wars* usam a Opção Recruta Zero, o que prova que esta não é uma alternativa ruim, apesar do nome. Tanto a Guerra do Anel quanto o conflito da Aliança Rebelde contra o Império não são mostrados como guerras reais — só têm a *aparência* de guerras. A obra de **Tolkien** simplesmente ignora várias realidades da guerra, porque os protagonistas não estão por perto quando elas acontecem. Aragorn, Legolas e Gimli convenientemente sempre chegam a cada lugar logo antes de uma batalha importante acontecer. O que faz sentido: eles não são generais ou governantes, mas heróis mais ou menos "independentes". É claro que Aragorn *é* um rei, mas seu poder político e suas responsabilidades nunca chegam a figurar na história. É uma boa escolha: Tolkien estava interessado no lado grandioso, melancólico e majestoso do conflito, não nas facetas cotidianas ou degradantes.

A estrutura narrativa da Guerra do Anel na verdade pouco tem a ver com guerras. O trio de heróis chega a um lugar, é recebido com desconfiança ou escárnio, precisa cumprir uma missão para conquistar a confiança dos governantes locais, então participa de uma batalha. Em seguida, vai embora, em direção ao próximo encontro. Esta é essencialmente a mesma estrutura de muitas histórias de terror: o protagonista chega ao lugar assombrado/ameaçado com a verdade, mas ninguém acredita nele. Então faz algo que prova que tem razão e conquista o "direito" de ajudar as vítimas. Esta estrutura também está presente em histórias de lutadores que buscam grandes mestres (neste caso o lutador precisa provar seu valor), em histórias de aventura comuns (o herói recebe um teste de um rei ou deus para poder cumprir uma missão) e em muitas outras. Tolkien podia ser um acadêmico inglês, mas era também um grande malandro. Ele usou o pano de fundo de uma guerra, mas evitando tudo que não servia a seus propósitos.

Star Wars nos ajuda a entender também o outro lado de *O Senhor dos Anéis* — a participação de Frodo e Sam. Estas obras são totalmente focadas em um pequeno grupo de protagonistas, que experimentam a guerra como pano de fundo e ameaça a seu modo de vida, mas nunca realmente participam dela. *Uma Nova Esperança* é estruturalmente muito parecido com a narrativa dos hobbits em *O Retorno do Rei*. Embora a guerra esteja acontecendo lá fora, o inimigo concentrou todo seu poder e até mesmo seus líderes em um só lugar, com uma vulnerabilidade que pode ser explorada por uma pessoa ou um pequeno grupo. A Estrela da Morte não só é a maior arma do Império como também é na prática seu centro de comando, já que Darth Vader está lá dentro (nunca enxergamos o Imperador no primeiro filme). O Um Anel contém parte do poder de Sauron e também a chave para destruí-lo. Mais uma vez, estes elementos dão a *aparência* de uma guerra, mas na prática negam sua realidade. Em termos de estrutura de narrativa, a Estrela da Morte é muito mais parecida com o dragão Smaug do que com qualquer arma ou fortificação: um "monstro" que contém em si muito poder, mas que pode ser destruído por um herói. O Um Anel é menos uma arma e mais uma fraqueza. Sob uma ótica cínica, ele só seria útil se Sauron pudesse dedicar toda sua atenção a ele. Mas o Lorde das Trevas também precisa coordenar a guerra, então se deixa ser distraído e ignorar a chegada dos hobbits até que seja tarde demais. Caso Sauron confiasse em seus generais e apenas recebesse relatórios diários, o destino da Terra-Média poderia ter sido trágico...

Usando a Opção Recruta Zero, você pode criar histórias ou aventuras *muito* parecidas com narrativas comuns, ainda usando a aparência e o lado épico da guerra. Imagine a história mais clichê da fantasia medieval: um grupo de heróis entra numa masmorra, enfrenta monstros e armadilhas, recolhe tesouros e derrota um dragão, resgatando uma princesa. Isto pode facilmente ser transformado numa história de guerra: os heróis entram numa fortaleza inimiga, enfrentam soldados e sistemas de segurança, recolhem informações e derrotam um batalhão de guardas de elite, salvando um prisioneiro de guerra. Na verdade, *Star Wars* faz exatamente isto!

"Guerra" é uma palavra tão forte que pode substituir "maldição" ou "invasão demoníaca" em quase qualquer cenário de fantasia. Em vez de achar um artefato para quebrar uma maldição, os heróis acham um mapa de batalha para vencer a guerra. Em vez de destruir um portal para impedir uma invasão demoníaca, quebram uma ponte para impedir a passagem de exércitos. O segredo é descrever o inimigo como dependendo de uma só arma ou tendo uma só vulnerabilidade. Na vida real, independentemente da Alemanha, o Japão continuou lutando. Na fantasia, uma vez que o grande trunfo do inimigo seja vencido, a guerra pode acabar.

O chamado da guerra

Por outro lado, talvez você não queira evitar todas as realidades da guerra. Talvez não queira apenas aventuras normais com outra roupagem. Se você quiser realmente explorar a guerra, pode optar pela "Opção Rambo".

Na Opção Rambo, é preciso considerar todos os aspectos talvez maçantes que citamos acima: transporte, saúde, linhas de suprimentos, cercos, tempo... O segredo é transformar estes elementos em algo interessante.

Um manual completo de guerras em variadas épocas foge *muito* ao escopo da coluna, mas vamos estabelecer algumas generalidades para saber do que estamos falando. Uma guerra não se resume a um exército marchando em linha reta em direção à capital inimiga, ou mesmo a dois exércitos se chocando. Uma guerra é uma campanha longa, em que vários exércitos ou tropas se movem de formas estratégicas, na tentativa de forçar a rendição do inimigo. Em conflitos "tradicionais" (digamos, o modelo antigo/medieval até a Segunda Guerra Mundial) isto era feito através da conquista de territórios. Cada lado tentava firmar sua posição em pontos estratégicos, impedindo que o inimigo tivesse acesso a recursos e encurralando-o, até que ele fosse forçado a se render. Sim, isto é uma *enorme* generalização e simplificação. Mas, se você notou os problemas nesta explicação, sabe o bastante para aplicar seu conhecimento às técnicas narrativas que vamos discutir. Este modelo é útil porque nos dá uma condição de vitória simples: quando a capital inimiga for conquistada, a guerra está ganha. Vamos adotar a luta por territórios como base para nosso raciocínio para a Opção Rambo.

O primeiro passo para entender as complexidades de uma guerra (e também para aplicá-las a uma história) é lembrar que guerras são travadas por pessoas. Embora seja uma obviedade, é fácil esquecer disto quando estamos lidando com números tão altos: os soldados se tornam peças de um jogo, sem face ou individualidade. Mas soldados não são robôs (exceto talvez em campanhas de ficção científica...), não são peças de plástico que são movidas e fazem o que o jogador manda. Pense em todas as necessidades de uma pessoa. São as mesmas necessidades de um soldado. Um general precisa lidar com isso em grande escala e um escritor/mestre que deseje narrar uma guerra deve pensar nisso para cada um de milhares de personagens. Mais uma vez simplificando, pessoas precisam de comida, abrigo, saúde e algum tipo de ligação emocional (amor, amizade, idealismo...). Vamos considerar como isso se aplica a exércitos.

Soldados precisam de comida, é claro. De onde vem esta comida? Há uma longa linha de suprimentos, uma rota através da qual tropas transportam alimentos de um local seguro até o front? Ou o exército de alguma forma carrega todos os suprimentos consigo? Neste caso, quanto tempo os suprimentos vão durar? Quem os está carregando? Soldados precisam de abrigo. Sim, as condições de marcha e de batalha muitas vezes são extremas, exigindo que guerreiros andem na chuva e durmam a céu aberto. Mas isto desgasta as tropas — todo general vai pelo menos tentar deixar seus soldados confortáveis até certo ponto. Como as tropas dormem? Como se defendem e se abrigam do clima? Parte da eficiência dos legionários romanos era seu treinamento como construtores, capazes de erguer uma fortaleza em poucas horas. Seus soldados conseguem fazer isso? Quem os ensinou? Ou eles são como os mongóis, capazes de viver sobre seus cavalos? Ou cada soldado carrega uma barraca, ou partes dela, para montar acampamento a cada noite?

Soldados precisam se proteger de doenças. Caso estejam com pouca comida e sem abrigo, isso fica ainda mais difícil. Seu exército possui médicos? Remédios? Curandeiros? Clérigos milagrosos? Caso possua, todo soldado raso merece este dispêndio de recursos? Ou só alguns? Quem toma estas

decisões? O que acontece com um soldado muito doente, que não consegue marchar ou lutar? Ele é deixado para trás? Como os demais se sentem com isso? Por falar nisso, é *muito* importante pensar em como os soldados se sentem. De novo, soldados são pessoas. Se eles não tiverem vontade de lutar, lutarão mal. E mesmo a melhor estratégia pode falhar caso seja executada por pessoas que não se importam com seu sucesso. Uma guerra é uma situação extrema, de sofrimento quase inigualável. O que motiva os soldados a continuar lutando? Dever? Ameaças? Falta de opção? Eles serão executados caso desertem? Quem vai executá-los? Seus próprios colegas, que estão sofrendo da mesma forma? Será que uma revolta não é uma opção melhor, matando o oficial e livrando-se desta tirania? Será que rendição ao inimigo não é uma opção melhor? Mais complicado ainda: se existem deuses e vida após a morte em seu mundo (ou se as pessoas acham que existem), morrer é realmente pior do que continuar nesta tortura incessante?

Todas estas perguntas não têm o objetivo de pisotear nos leitores como um sargento cruel com seus recrutas, mas de motivar aventuras. Uma guerra não é um elemento de campanha: *é uma campanha, é uma história inteira.* E cada um destes elementos pode gerar uma aventura ou um capítulo. Ou muitos!

Guerra, Sombra e Água Fresca

Vamos começar pelo básico. O exército precisa de comida? Este é um ótimo objetivo para uma missão dos heróis. Eles não vão carregar sacos de grãos para cima e para baixo, é claro. Mas podem explorar uma floresta para descobrir uma passagem escondida, pela qual as carroças de suprimentos podem viajar em segurança. Talvez esta floresta seja território de fadas e os heróis precisem negociar a passagem, dando algo em troca ao povo feérico. Ou talvez o inimigo tenha interrompido a rota de suprimentos. O exército não pode dar meia-volta, mas um pequeno grupo veloz pode voltar e derrotar o batalhão que tomou a estrada, garantindo que seus colegas não passem fome. Ou talvez mais interessante: os heróis podem simplesmente ser obrigados a administrar recursos. Não há comida para todos e o general pede o conselho dos protagonistas. O que fazer? Distribuir igualmente, garantindo que todos passem fome? Priorizar alguns? Quais? Talvez os heróis tenham uma ideia para conseguir comida para todos e evitar o racionamento.

Os abrigos e fortificações podem parecer algo banal e chato, mas a história sobre o grupo de heróis que precisa fortificar uma aldeia antes do ataque de bandidos é um clássico. Por que não adaptá-la para um exército? Se os heróis vierem de uma terra distante ou de alguma forma tiverem acesso a táticas e técnicas superiores, podem liderar os soldados para construir uma fortificação antes da chegada do exército inimigo. Ou talvez eles possam escoltar um anão que saiba erguer estas fortalezas rápidas. Depois que os heróis revolucionam desta forma as defesas diárias do exército, podem receber a missão de levar seu conhecimento ao rei, espalhando suas técnicas para todas as tropas...

A necessidade de saúde pode dar origem a algumas aventuras clássicas. O exército está sofrendo de uma praga. Devido à proximidade constante entre os soldados, ela se espalha rapidamente. Cabe aos heróis viajar a uma terra distante e encontrar a cura. Mas podemos ir mais além. Quase todo grupo (na ficção ou no RPG) tem um clérigo, paladino, druida, médico ou outro tipo de curandeiro. Um soldado pede ao personagem que cure seu amigo, que está à beira da morte. O curandeiro vai atender ao pedido pessoal, mesmo que haja muitos outros guerreiros sem esta atenção? E se o pedido vier de um oficial? E se vier de um colega de grupo? E se o soldado ainda não tiver sintomas, mas confessar que sabe que está doente e tem medo de ser deixado para trás? E se o doente for um agente infiltrado do inimigo, que está ali justamente para espalhar a peste? E se os soldados começarem a se revoltar por causa de qualquer tratamento especial — ou da falta dele?

Isso nos leva à última grande "necessidade": a parte emocional. Cada soldado no exército é uma pessoa tão complexa e cheia de sonhos quanto qualquer aventureiro ou nobre. Se mil soldados morrem numa grande batalha, são mil pessoas com suas próprias vidas, que estão deixando para trás famílias, amores, amigos e inimigos. O que leva alguém a entregar sua vida por uma causa ou dever? E o que leva essa mesma pessoa a desistir de tudo? A chave para tornar a Opção Rambo interessante é o que chamamos no RPG de interpretação: o foco nas personalidades, a interação humana com os soldados. Faça com que seus protagonistas tenham contato pessoal com os recrutas, ainda que eles mesmos sejam nobres, generais ou operativos de forças especiais. Todos os outros tipos de aventuras só adquirem relevância real quando estão relacionados a personagens com algum desenvolvimento. Em vez de "conseguir suprimentos para as tropas", os heróis estão garantindo que seus amigos Hilarius e Secundinus, soldados rasos, não morram de fome. Em vez de "construir fortificações para resistir ao inimigo", estão se certificando de que a Capitã Heledd, que secretamente está grávida, vai ter um teto sobre sua cabeça. Em vez de "garantir que a praga não prejudique os números", vão salvar o Cozinheiro Jorir, para que possa reencontrar sua mãe que já perdeu três filhos na guerra.

Uma cena clássica em histórias épicas diz respeito a necessidades emocionais — é o grande discurso antes da batalha. Mas ninguém dá sua vida alegremente só porque ouviu algumas palavras de um nobre erguendo uma espada. Os heróis precisam fazer os soldados *acreditarem* na causa, precisam ouvir suas reclamações e cuidar para que eles estejam felizes, ou ao menos conformados. Torne tudo isso pessoal. Não diga que "os guerreiros estão insatisfeitos", faça com que *um* soldado, que já interagiu com os protagonistas antes, apareça bêbado e reclamando que toda esta guerra é fútil e suicida. Aventuras inteiras podem lidar com um problema de deserções ou a contenção de um motim. Qual vai ser a abordagem dos heróis? Punir os soldados ou ouvi-los? Será que isso vai dar certo? E se os heróis chegarem à conclusão de que é melhor que um oficial cruel "sofra um acidente"? Como escritor, explore todas as possibilidades, pense que seus personagens estão todos os dias marchando no frio e na chuva só para arriscar a vida no final. Pense em como você se sentiria nesta situação. Como mestre, deixe seus jogadores livres para tomar qualquer decisão, inclusive desertar.

***Rambo*: esse sim sabia o que era uma guerra de verdade**

Dê uma chance à guerra

Talvez alguns leitores estejam percebendo um padrão aqui. Na verdade, a Opção Recruta Zero e a Opção Rambo são *muito* parecidas. Elas não passam de facetas diferentes da mesma abordagem. Histórias são histórias, e histórias de guerra não são exceção. O que muda é a forma como lidamos com elas.

Ambas as opções adaptam tramas clássicas, substituindo elementos mais tradicionais por detalhes bélicos. A diferença é que a Opção Recruta Zero só se preocupa com os lados mais superficiais e grandiosos da guerra: a grande arma do inimigo, a batalha decisiva, os planos que podem decidir tudo. Já a Opção Rambo conta os mesmos tipos de histórias, mas lidando com detalhes.

A Opção Recruta Zero coloca os heróis em uma posição tradicional. Eles têm uma base em uma cidade ou são apenas aventureiros itinerantes. Os NPCs/coadjuvantes são os mesmos de uma história qualquer, com alguns generais e nobres jogados no meio.

Já a Opção Rambo transforma o próprio exército na base de operações dos heróis e coloca os coadjuvantes como soldados, oficiais ou seguidores de campo. Em vez da grande capital com o bairro nobre, a taverna de má reputação e o templo, temos o exército com o centro de comando, a fogueira onde os soldados jogam dados escondidos e a tenda do capelão. Existem coadjuvantes recorrentes e lugares que os protagonistas podem chamar de lar. Na campanha da Gália, as legiões de Júlio César passaram oito anos marchando, sem voltar a Roma. Se você convivesse com as mesmas pessoas, na mesma estrutura, com o mesmo cotidiano, durante oito anos, não chamaria isso de casa?

A guerra é um assunto muito amplo. Agora que já estabelecemos a Opção recruta Zero e a Opção Rambo, podemos ir mais longe, discutindo como desenvolver tudo isso e impedir que sua história de guerra se torne repetitiva ou inverossímil.

Mas isto fica para a próxima coluna.

Por enquanto é isso, soldados! Descansar!

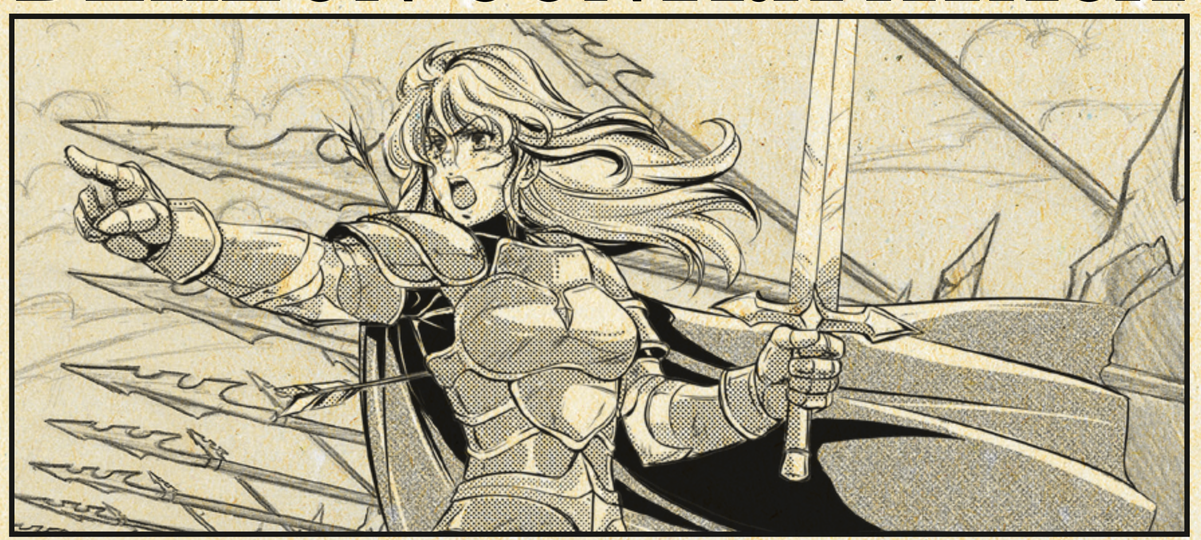
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 65

DEHEON CONTRA-ATACA



Levante no sul de Zakharov traz esperança na guerra contra Yuden

Após meses apenas reagindo aos avanços do exército purista, Deheon enfim deu um passo à frente na batalha. Ao menos, indiretamente. Enquanto as tropas do Reino-Capital não marcham, alguns senhores de terras ao norte resolveram assumir o papel de defender o povo e partiram para a guerra.

Quem lidera o grupo é Valerie Hardfeld, filha do Conde Aldir Hardfeld, senhor de Campodouro, um feudo que fica ao oeste da Floresta dos Basiliscos. Liderando as milícias de pelo menos uma dúzia de vilas da região, Valerie atacou e tomou Trokhard, uma das mais conhecidas cidades ao sul de Zakharov. Após o ataque fulminante, os puristas dali foram mortos e as tropas de Hardfeld assumiram o controle dos muros.

Após os grandes deslizamentos que isolaram as fronteiras, Zhakarov e Bielefeld se tornaram os portões de acesso de Yuden para alcançar Deheon. O objetivo de Valerie é impedir que ocorra ali o mesmo que ocorreu com o reino da Ordem da Luz, poupando sua gente dos avanços do inimigo. Seus esforços agora se concentram em reforçar as proteções e isolar a região.

Mas Valerie precisará lidar com um segundo problema: a ira do Rei Walfengarr Roggandin. O regente do Reino das Armas se manteve neutro até então, e há rumores de que estaria se beneficiando com o fornecimento de equipamento para ambos os exércitos. Porém, o ataque provindo de um reino aliado é uma afronta a sua soberania e há chance de retaliação.

Enquanto isso, não há informação de alguma reação da corte em Valkaria. A demora, acredita-se, se deve ao duro golpe recebido pelo Reinado com a morte de Arkam Braço-Metálico, e do desaparecimento da Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade. Disputas internas pelo trono podem estar minando o poder da nação enquanto Yuden avança a olhos vistos.

Retyr busca o Reinado

Uma comitiva diplomática se apresentou no Palácio Imperial de Valkaria recentemente, requerendo uma audiência com a coroa. Tratava-se de um pequeno grupo provindo de Retyr, um reino independente localizado numa região praticamente esquecida das Montanhas Uivantes. Seu intento, pedir para que Hellik Omak, o rei de Retyr, fosse aceito como regente membro do Reinado.

O séquito, liderado pela princesa Raise Omak, foi recebido pelo conselho que está governando em caráter emergencial. Apesar de bem recebidos e acolhidos, qualquer decisão sobre o assunto ficará em suspenso até o retorno da rainha-regente. A princesa Raise, inclusive, ficou estarrecida ao saber do desaparecimento de Shivara Sharpblade e da batalha crescente entre Yuden e o restante dos reinos.

Retyr é uma dos incontáveis pequenos reinos isolados que estão espalhados por toda Arton, muitas vezes alheios aos movimentos das grandes nações que compõem os três conglomerados do continente. Com o desaparecimento da Dragoa-Rainha Beluhga há tantos anos, é natural e até mesmo esperado que tais territórios sejam requisitados e que seus governantes desejem escolher seu lugar em algum dos grandes impérios artonianos.

Porém, o movimento sutil do rei Hellik justamente neste momento pode demonstrar que ele vem acompanhando a política da capital com muito mais atenção do que sua filha tentou demonstrar. Há rumores que, no passado, Hellik esteve envolvido com um incidente envolvendo o hoje sumo-sacerdote de Lin-Wu, Shiro Nomatsu. A chegada dos nobres à capital após a partida do clérigo para a ilha de Tamu-ra pode não ser uma mera coincidência.

Problemas no Fosso de Draxler

Há alguns meses, a Gazeta do Reinado noticiou a conclusão da construção do Fosso de Draxler, no Império de Tauron. De acordo com Aurakas, o Imperator de Tapista, esta seria a maior e mais perigosa prisão de toda Arton, desbancando a já famosa Hardorf, em Yuden.

Apesar de pouquíssimas informações sobre o lugar, há certos rumores recorrentes, o que dá força para a sua veracidade. Por exemplo, é quase certo que os prisioneiros sejam colocados a ferros em trabalhos forçados, num contínuo processo de ampliação dos já incontáveis túneis, corredores e celas que formam a prisão subterrânea.

Outro boato fala de um grupo de prisioneiros especialmente violentos, que aceitou se submeter a fé e aos dogmas de Tauron. Isso trouxe à gangue uma espécie de liderança perante os demais presos, formando verdadeiras facções espalhadas por todo o complexo prisional.

Esses prisioneiros supostamente recebem regalias dentro da prisão, como a possibilidade de portar armas e até mesmo fazer pequenas incursões à superfície! Não se sabe se há de fato envolvimento direto do Clero de Tauron na prisão, mas por conta disso, o número de prisioneiros que buscam a igreja do deus da força vem aumentando drasticamente.

Mercador de Almas assombra Arton

A situação dos últimos anos em Arton atingiu um ponto crítico. Com o surgimento de um novo grande inimigo após o outro, os tempos difíceis parecem não ter fim. Com a recente declaração de guerra de Yuden contra o Reinado, o número de vítimas se tornou incalculável.

Para alguns, a morte finalmente trouxe um pouco de paz após uma vida de adversidades. Para outros, mais desafortunados, será o início de um novo tempo de agonia e sofrimento eternos, sem morada ou destino. Suas almas foram aprisionadas pelo Mercador de Almas.

Vários são os relatos de que, horas após o final de uma batalha, um andarilho vaga entre os mortos, sejam aventureiros, soldados ou camponeses, portando um lampião que emite um estranho brilho profano. Quanto mais tempo ele permanece entre os corpos, maior é a luz emitida. Alguns inclusive garantem que as luzes partem dos corpos dos caídos.

Quais são as motivações e os reais poderes do Mercador de Almas ainda é um mistério. As autoridades do Reinado confirmaram que estão cientes das histórias, ainda que não disponham de uma solução imediata para deter a aparição.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Mais duas classes para *Tormenta RPG*, no estilo *Império de Jade*!

Conan: o bárbaro mais famoso do mundo, depois do nosso Klunc

CLASSES 2.0 PARTE 2

Nas últimas edições da Caverna do Saber, tenho apresentado mudanças no sistema de *Tormenta RPG* com o intuito de deixa-lo mais simples, ágil e divertido. Na edição 133, apresentei novas versões para três classes básicas — o guerreiro, o mago e o paladino. Hoje, continuo com o bárbaro e o ladino.

A mudança mais abrangente, já apresentada nas três primeiras classes, é fazer todas terem pontos de magia. Isso é diretamente inspirado em ***Império de Jade***, o novo RPG compatível com *Tormenta*. Os motivos para isso foram detalhados na *Caverna do Saber* da edição 128. Em resumo, no sistema atual, cada habilidade de classe tem sua própria fórmula para determinar quantas vezes pode ser usada. Com pontos de magia, os jogadores só precisam controlar *uma* estatística. Bem mais fácil, além de permitir ações heroicas.

As outras mudanças envolvem dar mais liberdade para os jogadores personalizarem seus personagens e, ao mesmo tempo, remover habilidades indesejadas, que acabam servindo apenas para "sujar" a ficha.

Perícias & Talentos Inicias

Analisando as classes a seguir, você pode sentir falta de duas coisas. Primeiro, o número de perícias treinadas agora é fixo, em vez de ser modificado pela Inteligência do personagem. Isso quer dizer que a Int não afeta mais a quantidade de perícias? Não! O que acontece é que, nessas regras opcionais, perícias recebidas por bônus de Inteligência podem ser escolhidas entre *quaisquer* perícias, não apenas as da classe. Isso é um exemplo de como o sistema pode dar mais liberdade para os jogadores, mesmo que mantendo algumas limitações para não descaracteriza-las.

Segundo, os talentos iniciais foram reduzidos. Entretanto, os personagens continuam fazendo o mesmo que faziam antes — o que mudou foi apenas a apresentação disso. Para começar, nessas regras todos os personagens sabem usar armas simples e armaduras leves, então os talentos respectivos — Usar Armas Simples e Usar Armaduras Leves — deixam de existir. Tais capacidades simplesmente passam a ser consideradas inatas. Em outras palavras, assim como não há um talento para "caminhar" ou "falar" não há mais talentos para usar equipamento padrão. Além disso, nessas regras não há armaduras médias (apenas leves e pesadas), então o talento Usar Armaduras Médias também deixa de existir. Assim, em vez de termos sete talentos para equipamento (Usar Armas Simples, Marciais e Exóticas; Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas; Usar Escudos), o que é meio demais, passamos para apenas quatro (Usar Armas Marciais e Exóticas; Usar Armaduras Pesadas; Usar Escudos).

Bárbaro

Um selvagem que vaga pelas selvas. Um lutador brutal dos desertos inclementes. Um caçador das montanhas geladas. Um truculento brigão das ruas. O bárbaro pode ser qualquer um deles, e muitos mais.

A vastidão territorial do Reinado nunca será totalmente civilizada. Metrópoles orgulhosas crescem aqui e ali, fazendas e pastos cercam povoados, mas a maior parte do mundo permanece inexplorada. Nessas terras selvagens e infestadas de feras, apenas povos bárbaros sobrevivem — em aldeias, vilas ou grupos errantes.

O bárbaro é um mestre do combate, mas sem o treino, estudo ou refinamento dos guerreiros da civilização. Membro de um povo primitivo ou ligado aos velhos costumes, o bárbaro confia na própria força e resistência para vencer, sendo capaz de canalizar grande fúria para dizimar seus inimigos.

Armado com machado ou lança, vestido em peles de animais ou coberto de tatuagens, o bárbaro é uma figura ameaçadora. Mas também é um companheiro fiel. Sua fúria invoca uma força selvagem, primitiva, que o assim chamado "homem civilizado" não consegue imitar.

Eles não sabem ler ou escrever, nem contar acima de cinco (os dedos de uma mão), e gargalham de quem julga essas coisas importantes. Mas nem todo bárbaro é rude ou ignorante: muitos podem ser nobres, orgulhosos e sábios, donos de certa beleza rústica e carisma animal. O bárbaro não conhece as sutilezas da civilização, mas tem a sabedoria primordial. Pode não fazer discursos ou entoar palavras doces, mas fala a língua do combate e do sangue.

Pontos de Vida: um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um bárbaro começa com 3 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 4 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Lidar com Animais (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

CAVERNA DO SABER

Talentos Iniciais: Fortitude Maior, Usar Armas Marciais, Usar Escudos.

Poderes de Classe

Analfabetismo: graças aos esforços da Igreja de Tanna-Toh, cujos clérigos atuam como professores e educadores, a maior parte dos habitantes de Arton é alfabetizada — mas bárbaros são originários de povos que não têm acesso a esse tipo de educação, ou então a rejeitam. Membros desta classe não sabem ler e escrever. No entanto, podem aprender caso adquiram um nível em qualquer outra classe.

Fúria: você pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate por um curto período de tempo. Quando entra em fúria, você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e redução de dano 1, mas sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura. Além disso, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias).

Usar a fúria é uma ação livre e gasta 2 pontos de magia. A fúria dura até o fim da cena ou até você passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura hostil ou sofrer dano (mas você pode acaba-la antes disso, em seu turno, como uma ação livre).

Bárbaro

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1°	+1	Analfabetismo, fúria, movimento rápido
2°	+2	Esquiva sobrenatural, poder primal
3°	+3	Instinto selvagem +1
4°	+4	Poder primal
5°	+5	Esquiva sobrenatural aprimorada
6°	+6	Poder primal
7°	+7	Redução de dano 1
8°	+8	Poder primal
9°	+9	Instinto selvagem +2
10°	+10	Poder primal, redução de dano 2
11°	+11	Fúria maior
12°	+12	Poder primal
13°	+13	Redução de dano 3
14°	+14	Poder primal
15°	+15	Instinto selvagem +3
16°	+16	Poder primal, redução de dano 4
17°	+17	-
18°	+18	Poder primal
19°	+19	Redução de dano 5
20°	+20	Fúria poderosa, poder primal

Movimento Rápido: seu deslocamento aumenta em +3m.

Esquiva Sobrenatural: no 2° nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido.

Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Poder Primal: no 2° nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir, à sua escolha. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

Brado Assustador: você pode soltar um berro feroz e assustar os inimigos. Faça um teste de Intimidação. Todos os inimigos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD igual ao resultado do seu teste de Intimidação). Um inimigo que falhe fica abalado até o fim da cena. Um inimigo bem-sucedido se torna imune a este poder até o fim do dia. Usar este poder gasta uma ação padrão e 1 PM.

Crítico Brutal: seu multiplicador de crítico com ataques corpo-a-corpo aumenta em +1. Por exemplo, se fizer um crítico com um machado de batalha, seu multiplicador será x4, em vez de x3.

Físico Selvagem: você recebe +1 em Força, Destreza ou Constituição, à sua escolha. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. Seus efeitos são cumulativos.

Força Indomável: como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para somar seu nível de bárbaro em um teste de Força realizado nesta rodada.

Frenesi: se estiver em fúria e usar a ação padrão ataque para fazer um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional (apenas uma vez por rodada).

Fúria Implacável: enquanto estiver em fúria, se você for reduzido a 0 ou menos pontos de vida, pode fazer um teste de Constituição contra CD 10. Se for bem-sucedido, em vez disso é reduzido a 1 PV. Cada vez no mesmo dia que você repete o teste de Constituição, a CD aumenta em +5.

Fúria Irracional: enquanto estiver em fúria, você fica imune a efeitos de encantamento.

Golpe Poderoso: quando faz um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar o dano do ataque em mais um dado do mesmo tipo (por exemplo, com uma espada grande, causa 3d6, em vez de 2d6; com um machado grande, causa 2d12, em vez de 1d12).

Pele Rígida: você recebe um bônus de +2 na classe de armadura, mas apenas se não estiver usando armadura pesada.

Olhar Assustador: você pode assustar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você for bem-sucedido, ela fica abalada até o fim da cena. Se você for bem-sucedido por 5 ou mais pontos, ela fica apavorada até o fim da cena. Se a criatura for bem-sucedida, você não pode usar este poder contra ela novamente no mesmo dia. Usar este poder gasta uma ação de movimento e 1 PM.

Sentidos Aguçados: você recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas em alcance curto. Você ainda sofre penalidade de camuflagem por atacar criaturas que não possa ver.

Salto Furioso: como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para dobrar a distância de um salto realizado até o fim do turno.

Vigor Primal: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para recuperar (1d8 + modificador de Constituição) pontos de vida. Para cada 4 níveis acima do 4°, você pode gastar 1 PM a mais para aumentar a cura em mais 1d8 PV.

Superstição: você odeia a magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe +4 em testes de resistência contra magias. Entretanto, se estiver em fúria, não pode ser um alvo voluntário de magias, mesmo benéficas (como magias de cura lançadas por um clérigo aliado).

Instinto Selvagem: no 3° nível, você recebe +1 em testes de Iniciativa e Reflexos. A cada seis níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 5° nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado. Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural aprimorada de outra classe, você recebe um talento de combate.

Redução de Dano: a partir do 7° nível, graças a seu extremo vigor e força de vontade, o bárbaro ignora parte de seus ferimentos. Você recebe redução de dano 1 (todo o dano de ataques físicos que sofre é reduzido em 1). A cada três níveis seguintes, sua RD aumenta em 1.

Esta redução de dano é cumulativa com quaisquer outras, incuindo aquela que você recebe durante a fúria (por exemplo, um bárbaro de 10° nível em fúria tem redução de dano 3).

Fúria Maior: no 11° nível, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +3, e a redução de dano aumenta para 3. Entretanto, o custo para entrar em fúria aumenta para 4 PM.

Fúria Poderosa: no 20° nível, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +4, e a redução de dano aumenta para 5. Entretanto, o custo para entrar em fúria aumenta para 6 PM.

Ladino

O mundo é diferente à noite, nos becos das metrópoles, tavernas sujas, reuniões secretas de guildas ilegais. É o domínio dos astutos, furtivos, ágeis. O reino dos ladinos.

Uns recorrem a músculos e aço, outros invocam poder arcano, e outros servem aos deuses. O ladino — ou ladrão — não é nenhum desses. Suas armas são a inteligência, astúcia e agilidade. Quando outros bradam e atacam, ele espreita. Quando outros resistem, ele se esquiva. E quando outros tombam, ele sobrevive e escapa.

Sem uma só fagulha de poder sobrenatural, o ladino habilidoso rivaliza com os maiores magos. Atravessa portas trancadas, inutiliza armadilhas, escapa da morte certa. Torna-se outra pessoa, desaparece diante dos olhos, nunca está onde os inimigos esperam. É rápido, silencioso e mortal como um fantasma. Treinado nas técnicas e truques do submundo, o ladino é senhor de seus próprios segredos — mundanos, mas ainda extraordinários.

A violação das leis não faz um ladino — muitos deles utilizam suas habilidades para fazer justiça e ajudar outros. Asseguram que heróis valorosos não caiam em armadilhas, nem sejam vítimas de emboscadas. Em combate, encontram na mais forte armadura uma fresta onde alojar sua adaga. E atacando das sombras, abatem a ameaça oculta que ninguém mais havia notado. Todo aventureiro experiente valoriza um bom ladino na equipe, e torce para não ter um como inimigo.

Pontos de Vida: um ladino começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Ladino

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1°	+0	Ataque furtivo +1d6, especialista
2°	+1	Evasão, técnica ladina
3°	+2	Ataque furtivo +2d6
4°	+3	Esquiva sobrenatural, técnica ladina
5°	+3	Ataque furtivo +3d6
6°	+4	Técnica ladina
7°	+5	Ataque furtivo +4d6
8°	+6	Evasão aprimorada, técnica ladina
9°	+6	Ataque furtivo +5d6
10°	+7	Evasão aprimorada, técnica ladina
11°	+8	Ataque furtivo +6d6
12°	+9	Técnica ladina
13°	+9	Ataque furtivo +7d6
14°	+10	Técnica ladina
15°	+11	Ataque furtivo +8d6
16°	+12	Técnica ladina
17°	+12	Ataque furtivo +9d6
18°	+13	Técnica ladina
19°	+14	Ataque furtivo +10d6
20°	+15	Técnica ladina

Pontos de Magia: um ladino começa com 3 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 8 entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Malandragem (Car), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

4Talentos Iniciais: Reflexos Rápidos.

Poderes de Classe

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo ou em alcance curto, você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Especialista: escolha um número de perícias treinadas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1). Você pode pagar 1 ponto de magia para rolar novamente um teste de uma dessas perícias recém realizado. Você deve usar este poder antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não, e deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Evasão: a partir do 2° nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

Técnica Ladina: no 2° nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir, à sua escolha. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

Assassinar: você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Se desferir um ataque furtivo contra essa criatura no mesmo turno, você dobra o dano de seu ataque furtivo.

Ataque Incapacitante: quando atinge uma criatura com um ataque furtivo, além de sofrer dano extra, ela sofre uma penalidade de –2 em jogadas e testes pelo resto da cena.

De Pé: você pode se levantar com uma ação livre, em vez de uma ação de movimento.

Desabilitar Rápido: você gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

Gatuno: você escala em seu deslocamento normal, em vez de em metade dele (veja a perícia Atletismo).

Maestria em Perícia: escolha um número de perícias treinadas igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Usando essas perícias, você pode escolher 10 mesmo quando distraído ou sob pressão.

Mente Escorregadia: sempre que faz um teste de Vontade e falha, você pode repetir o teste uma vez na rodada seguinte.

Emboscar: você pode pagar 2 pontos de magia para realizar uma ação padrão adicional durante seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate.

Oportunismo: você recebe +4 em jogadas de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.

Rolamento Defensivo: sempre que sofre dano, você pode pagar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído.

Saqueador de Tumbas: você recebe +4 em testes de Ladinagem e Percepção para encontrar armadilhas, e em testes de Reflexos para evitá-las.

Sombra: você pode usar Furtividade mesmo se movendo com seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades no teste de perícia.

Truque de Combate: você recebe um talento de combate. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.

Truque de Perícia: você recebe um talento de perícia. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.

Truque Mágico: você pode lançar uma magia arcana de 1° círculo à sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Sua habilidade-chave é Inteligência. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes. Cada vez que é escolhida, você aprende uma nova magia.

Velocidade Ladina: você pode pagar 2 pontos de magia para realizar uma ação de movimento adicional durante seu turno.

Esquiva Sobrenatural: no 4° nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido. Caso já tenha este poder, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 8° nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado. Caso já tenha este poder, você recebe um talento de combate à sua escolha.

Evasão Aprimorada: a partir do 10° nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando armadura pesada.

GUILHERME DEI SVALDI

DEVOLVAM MEUS HERÓIS

POR ALINE VALEK
ARTE DE ALEX MAMEDES

Estevão não ensaiou o que gritaria quando chegasse a hora de invadir a sede da Liga Porradeira.

No horizonte, o prédio de vidro espelhado era como um farol para onde convergia sua ira e o objetivo de sua jornada, mas, lá dentro, Estevão se sentiu engolido ao caminhar pelo piso encerado que se estendia diante dele. Ajeitou a faixa vermelha que amarrara na cabeça, esperando que ela pudesse transferir a coragem de Astúcia e a força de Indomável para dentro dele, mas agora só se sentia um pouco ridículo.

O que estava fazendo tentando salvar o dia? Ele era só um cara comum.

"Pois, não?" a moça do outro lado do balcão esperou ele dizer qualquer coisa.

"Eu vim falar com o chefe. Enfrentá-lo se preciso for!"

"Senhor... você já tem cadastro aqui? Ou um horário marcado?" a recepcionista disse, num tom de quem revirava os olhos internamente.

Ele deu um tapão na mesa, num estrondo. "Me levem até seu chefe, tenho contas a acertar com ele!"

Seu movimento chamou a atenção do segurança, que começou a se aproximar devagar. Tudo o que ele menos queria era ter que usar o porrete em plena terça-feira, faltando tão pouco para o horário de almoço.

Estevão riu, mas de nervoso. “Então é assim que vocês querem”. Pulou sobre a mesa da recepção com grande esforço, a moça de terninho e crachá gritou, se escondeu atrás da cadeira. Estevão precisou recuperar o fôlego e se colocar de pé antes de tirar o casaco e revelar que estava vestido para lutar, com um macacão de lycra que deixava seu peito à mostra. Não estava para brincadeira!

“Liberem a entrada, agora! Não me obriguem a forçar vocês!”

Ele viu três seguranças se aproximarem para agarrá-lo e sabia que teria que usar a Manobra dos Dois Giros. Já tinha visto Peruca Veloz fazer aquele golpe inúmeras vezes em suas lutas, daria certo. Teve medo mesmo assim. Tinha se metido num desafio grande demais para suas capacidades, mas ele precisava ser forte. Agora eram seus heróis que precisavam da sua ajuda.

Estevão empurrou um segurança com os pés, arremessou os objetos da mesa contra o outro, gritava e assustava os funcionários do prédio. Ninguém conseguia segurá-lo ou convencê-lo a descer.

“Tem um cosplayer doido na recepção, preciso de ajuda aqui”, um dos seguranças falou pelo rádio.

Não demorou muito e o telão atrás da recepção, que exibia as vinhetas da Liga Porradeira, passou a mostrar a imagem de um homem de terno, usando uma máscara médica. “É comigo que você quer falar? Estou ouvindo, vamos conversar. Por que você não se acalma e me diz quem é você?”

Estevão também não havia pensado em nenhum nome super-heróico de impacto. “Estevão”, ele disse, e tossiu, cansado. Talvez fosse mesmo uma boa ideia se acalmar um pouco.

“Certo, Estevão. Aposto que você adoraria um par de ingressos para a próxima luta, mas primeiro vou pedir para que você desça dessa...”

“Eu não quero porcaria de ingresso nenhum!”, ele gritou, arremessando um peso de papel contra um espelho, que trincou e perdeu um pedaço, mas não se estilhaçou inteiro como Estevão esperava. Decepcionante.

“Calma, Estevão. Não queremos que ninguém se machuque aqui. Só diga: o que você quer?”

“Eu quero que vocês devolvam meus heróis! Eu SEI que eles estão aí!”

• • •

Chegava o grande dia: o tão aguardado retorno da Liga Porradeira. Estevão fez questão de comprar ingressos para assistir o evento ao vivo, vestiu uma camiseta com a estampa de sua lutadora favorita, comprou um combo grande de pipoca, foi um dos primeiros a chegar na fila.

Depois de tantos anos, o evento voltava com a promessa de lutas mais impactantes, mais porrada, muitas surpresas. Estevão se manteve longe das notícias e dos spoilers, mas não conseguia evitar as especulações: Indomável ganharia um novo uniforme? Peruca Veloz teria um novo arsenal de golpes rápidos para mostrar? O Farmacêutico voltaria com novas fórmulas para derrubar seus adversários no ringue? Astúcia conseguiria defender o cinturão?

As luzes coloridas apontando para o ringue. A música. A voz entusiasmada do narrador. Tudo fazia Estevão vibrar de emoção, apesar de a arena estar lotada com uma faixa etária muito abaixo da sua. Um garoto que parecia ter nem dez anos estava sentado na poltrona à sua esquerda, acompanhado da mãe de um lado e de um tubo de oxigênio do outro. Estevão só esperava que aquela garotada em excesso não estragasse sua experiência.

Os primeiros lutadores que caminharam em direção ao ringue, no entanto, eram rostos desconhecidos para Estevão. Certo, então a novidade eram novos lutadores, ele pensou. Sua satisfação só durou até o primeiro lutador se esquivar de um golpe com uma propulsão impossível, como se os pés fossem pequenos foguetes. A torcida vibrava com toda a força que tinha! Estevão se mexeu na poltrona, desconfortável.

A cada luta, vinham novos lutadores e golpes cheios de efeitos especiais e muita pirotecnia.

“Aí vem o Socão Teleguiado! Inacreditável!”, gritou o narrador, quando um dos lutadores soltou seus punhos como mísseis, para delírio da plateia.

Na última e mais aguardada luta, em vez de Indomável aparecer, subiu ao ringue uma lutadora que Estevão só conseguia ver como uma impostora, uma substituição fajuta de cabelo verde, que não estava à altura da maior campeã da Liga Porradeira de todos os tempos, não importava em quantas partes seus membros se desdobrassem (e eram muitas).

Foi amargo o gosto que aquele retorno deixou. Nenhum de seus antigos heróis. E aqueles golpes? Não, nada daquilo era a verdadeira essência da Liga Porradeira! Aqueles pirralhos vibrando não sabiam de nada! Aquelas lutas não faziam sentido. Estevão estava inconformado.

Nos velhos tempos sim, wrestling de robôs era um esporte inspirador. As lutas de Indomável faziam os olhinhos do pequeno Estevão brilharem. Na arquibancada com o pai, ele vibrava a cada Falsa Alavanca, a cada Arremesso Invertido, a cada Cotovelada Biônica.

“Indomável é a nova Campeã!”, o narrador gritou, em algum canto da memória de Estevão, levantando o braço da lutadora, o cinturão brilhando sobre seu maiô dourado. Foi um dia histórico.

Estevão ficou tão empolgado que passou dias pensando naqueles golpes. Brincaria de Liga Porradeira no quintal, por que não? Riscou os limites do ringue com a imaginação e começou a reproduzir com seu corpo as imagens que tinha gravado na memória. Aplicou a Guilhotina de Schrödinger como Astúcia, correu e se esquivou como Peruca Veloz, desferiu socos, chutes e voadoras no ar, rolou pelo chão, escalou as grades do portão para dar uma Pirueta Esmagadora.

Lutava sozinho, mas foi nocauteado: derrubado por seu próprio pulmão. Caiu no chão, sem ar. Queria ser forte como seus heróis, mas não tinha forças sequer para gritar por ajuda.

“Eu nunca vou poder lutar, pai?”, o garoto perguntou, assim que retomou a consciência numa cama de hospital.

“Pessoas de verdade não lutam, filhão. Nem jogam futebol. Nem participam de Olimpíadas. Nossos corpos não têm mais capacidade. É perigoso”, o pai explicou com muito cuidado. “Por isso colocam robôs para fazer isso por nós, para nos divertirmos assistindo”.

Assistir. Restou apenas isso a Estevão.

Passou tanto tempo no hospital que elegeu uma enfermeira favorita. Apesar da grande decepção de ter descoberto da pior forma possível por que wrestling não era para humanos, continuou a assistir a Liga Porradeira na TV do quarto, comendo gelatina, seu monitor respiratório apitando ao lado.

Um enfermeiro passou para medir a pressão do garoto, ouvir a respiração, verificar os números que o monitor mostrava. Olhou para a televisão e riu.

“Essas lutas são todas de mentira!” , o enfermeiro provocou.

“Não são não!”, Estevão protestou de imediato.

Essa era a melhor forma de identificar um verdadeiro fã de wrestling de robôs: nunca levavam numa boa os comentários de que tudo ali era fake. Era quase como dizer que ele próprio era de mentira, que toda a emoção que sentia com as lutas não valia nada. Mas as lutas eram reais sim! E daí que eram robôs? Lutavam com mais verdade do que Estevão jamais seria capaz.

• • •

Quando a porta do galpão se abriu, Estevão sentiu o mesmo nervosismo de um lutador momentos antes de subir ao ringue. Mas que besteira pensar isso, lutadores não sentiam frio na barriga, não sentiam nada. Por isso eram perfeitos para o trabalho; Estevão não conseguia imaginar pessoas de verdade lidando com aquela ansiedade todas as vezes que precisassem lutar.

No centro do galpão, havia um ringue de treinos. O segurança que acompanhava Estevão nem precisou apontar para que ele visse que era por ali que tinha

que seguir, que ali encontraria o que foi buscar em sua tentativa de invasão ao prédio da Liga Porradeira – que se tornou menos invasão a partir do momento em que o diretor geral acabou liberando sua entrada, antes que sua explosão de raiva acabasse mandando alguém para o hospital.

Dois lutadores treinavam suas agarradas. Outros, ao redor do ringue, socavam sacos de areia ou se aqueciam. Alguns esperavam sua vez apoiados nas cordas. Mesmo de longe, Estevão reconheceu. Eram todos os grandes campeões dos velhos tempos da Liga, seus heróis de infância. Ali, tão pertinho. Realizava um sonho.

O que diria, oi? Básico demais. Precisava ser mais solene, ou ao menos dizer algo inteligente.

"Olá!", uma lutadora acenou, lá do fundo, ao vê-lo entrar no galpão.

"O-oi!", as pernas de Estevão tremeram quando percebeu que acabava de falar com Indomável.

Ela continuava como nas suas lembranças. O maiô dourado, a juba toda desfiada, a pintura vermelha no rosto, as pernas como duas sequoias no meio de uma clareira. Ela passou pelas cordas do ringue e atrás dela vieram os outros, todos eles iguais a como sempre foram: jovens, fortes, fotogênicos, um gosto duvidoso para figurino. Lá estava Peruca Veloz com o mesmo collant de bailarino, Astúcia e sua faixa vermelha na cabeça, Russo e seus ombros peludos, Lenhadora e sua altura de gigante!

Apertos de mão firmes, abraços, tapas nas costas. Era como reencontrar velhos amigos.

"O que veio fazer aqui? Soube que estava à nossa procura", Peruca Veloz não perdia tempo.

"Como pode ver, não estamos presos, nem fomos destruídos! Estamos ótimos", Astúcia emendou, para logo tranquilizar o fã.

"Vocês não entendem", Estevão assumiu a postura séria de justiceiro que aprendeu de tanto ver TV. "A Liga Porradeira destruiu o wrestling de robôs e só

vocês podem salvar o esporte. As novas lutas são decadentes. Os novos lutadores abusam de manobras sujas. Vocês foram substituídos por uma dúzia de robôs... que agem como robôs! E tudo pela audiência!"

"Não fomos substituídos, meu caro. Nós cumprimos nosso papel na história do wrestling de robôs e isso ninguém pode tirar de nós. Não precisa se preocupar quanto a isso", Astúcia garantiu.

"Meus títulos ninguém apaga!", Indomável riu.

"E pelo que vi, essa Incrível Geração de novos lutadores faz mesmo um belo espetáculo", Peruca Veloz comentou, e os outros concordaram.

"Eu sei o que estão tentando fazer", Estevão respondeu. "Mas não adianta. Eu vim aqui com uma missão, e só deixo esse prédio se vocês vierem comigo."

"O que você espera que a gente faça?", Russo perguntou, a mão no queixo alisando a barba.

"Que vocês enfrentem essa bosta de Incrível Geração. No ringue. Expulsem eles de lá. E provem que vocês são e sempre foram os melhores! Será a luta do século".

Os lutadores que treinavam no ringue pararam para ouvir e o silêncio se fez no galpão. Será que os diretores da Liga Porradeira estavam ouvindo aquela conversa? Com certeza estavam, Estevão especulou. Apostava que tinham achado aquela uma boa ideia, mas então Indomável resolveu falar e acabou com suas esperanças.

"Infelizmente não é uma boa ideia, e vou te dizer por quê", a lutadora se virou e levantou seu cabelo. Na sua nuca, uma inscrição em alto relevo que mal podia ser vista. Estevão se aproximou e leu: v 3.7.1. "A nossa versão é muito anterior à da Incrível Geração. Eles estão em qual? 6?"

"Versão 7.2.6", Astúcia tinha na ponta da língua.

"Outras ligas já tentaram fazer lutas crossovers com andróides de diferentes gerações, mas o resultado é sempre desastroso", Indomável continuou.

“Quando as versões são incompatíveis, os golpes não encaixam, as lutas ficam desengonçadas, não funcionam. Nada bonito de ver”.

“Rá! Melhor nem lembrar do fiasco que foi a edição 300 da Nocaute Force”, Russo comentou. “Parecia um bando de velhotes jogadores de bocha tentando varrer o ringue uns com os outros. Terrível”.

“Além disso, como espera que provemos que somos melhores se não temos os mesmos recursos?” Peruca Veloz se sentou num dos cantos do ringue. “Não seria uma luta muito justa. Seria bem humilhante, se você pensar bem. Não seríamos nem capazes de conquistar o público com um estilo de luta que está umas duas décadas atrasado”.

“Estamos desatualizados, Estevão”, Indomável colocou a mão sobre o ombro do fã. “Tivemos nossa hora de brilhar, agora é a hora da Incrível Geração tomar conta do espetáculo”.

“NÃO! Não é verdade!”

Num impulso, Estevão empurrou a mão de Indomável. Ouvir aquilo da sua heroína era o mais doloroso dos golpes. Não aceitava que os dias de glória haviam ficado para trás. Não conseguia entender que algo com tanto significado para ele pudesse ter acabado.

“Meu pai me levava para assistir às lutas de vocês, no começo”, e Estevão contou da emoção que era ver andróides num combate corpo a corpo tão cheio de verdade que ele até acreditava que fossem pessoas se agarrando, se jogando no chão e se enforcando. Tão humano, tão lindo. Lutas sem firulas, sem efeitos especiais; apenas o mais puro suco do wrestling.

Um dia, isso acabou. Estevão encontrou o pai no quarto, fazendo as malas. Ia viajar? Mas e a luta no sábado? O pai não o encarava, nem respondia às suas perguntas. Enfiou um punhado de blusas amarrotadas na mala e saiu de casa. Em viagens, as pessoas voltavam. Demorou para Estevão entender que não era o caso do seu pai.

Restou a ele esperar uma volta que nunca viria, assistindo às lutas pela TV, sentado no chão da sala. A mãe voltava do trabalho tarde, sempre calada, às vezes muito irritada. Aquele dia não foi direto para a cozinha esquentar seu jantar; parou na frente da televisão – Indomável dava um belíssimo Quebra Joelhos em Lila Malagueta – e riu de desprezo.

“Essas lutas são todas de mentira. Igual ao seu pai”, ela disse, antes de mudar de canal.

A disputa dos adultos acontecia em ringues judiciais. Advogados, papéis, custódia. Estevão entendia que estava sendo disputado feito um cinturão, mas não entendia por que o pai, com o tempo, foi espaçando cada vez mais suas visitas. “A outra”, ele escutava a mãe dele dizer, conversando com as tias na cozinha. A outra com quem teve um caso por tanto tempo. A outra com quem ele foi morar. A outra com quem formou outra família. E, de repente, os outros eram eles, Estevão e a mãe. Substituídos por uma outra sem rosto, por filhos melhores.

“Ver vocês lutando era mais que entretenimento”, Estevão explicou, depois de contar a história. Se andróides chorassem, talvez estivessem com os olhos marejados. “A inspiração que eu tirava da Liga Porradeira foi tudo o que me restou quando meu pai foi embora de casa”.

Astúcia chegou perto, tocou o ombro do fã em solidariedade. Russo imitou o gesto. Peruca Veloz disse que lamentava. Indomável, em vez disso, afastou-se. Foi correndo para o vestiário nos fundos do galpão, voltou com a mesma corridinha. Trazia uma versão em miniatura dela mesma em suas mãos, o que era estranho de ver.

“Sinto muito por tudo o que aconteceu a você, Estevão. Sei que ninguém pode te devolver o que você perdeu, mas você não nos perdeu só porque não apareceremos mais na TV. Quem mantém viva a essência da Liga Porradeira são fãs dedicados como você. Por isso, queremos te dar esse presente. Nossa forma de te agradecer por ter estado ao nosso lado por tantos anos”.

Estevão recebeu aquela mini-Indomável com o mesmo cuidado de quem recebe um troféu. Uma action figure de luxo, dezesseis centímetros, edição limitada, toda articulada, roupa de tecido, pintada à mão. Devia valer uma fortuna, ainda mais com os antigos Campeões virando, definitivamente, artigo do passado.

“Se a Liga Porradeira mudou, foi para continuar sendo inspiração para os jovens de hoje da mesma forma que foi para você”, Astúcia lembrou.

“Ao contrário de nós, que ficamos melhores a cada geração, vocês se deterioram”, Indomável falava com uma suavidade que não era comum de ver nos seus golpes. “Os mais jovens têm a saúde ainda mais frágil que as pessoas de sua idade, Estevão. Não acha que eles também merecem se divertir? Se isso significar ver lutadores voando e soltando mísseis, por que não? Que elas possam ter as mesmas alegrias que você teve quando nos assistia lutar na sua infância. Essas guerreirinhas também podem dar continuidade à história da Liga Porradeira. Foi para essas meninas e meninos que a Incrível Geração foi feita. Foi para fazer parte da história delas, não para apagar a sua”.

Estevão ouvia de cabeça baixa, enquanto no interior da sua mente acontecia uma luta violenta, cheia de agarrões, arremessos e dúvidas.

“Vocês também me abandonaram!”, ele gritou, e partiu para cima de Indomável de punhos fechados.

A lutadora se esquivou com cuidado, mas o fã estava tomado por um ataque de fúria: despejava socos e pontapés com toda força contra os andróides que se colocavam em seu caminho. Lutem comigo, vamos, lutem comigo, era o que ele dizia a cada tentativa de Falsa Alavanca, a cada Marretada Atômica mal finalizada, a cada Quebra Joelhos que atingia o ar.

Os andróides desviavam ou não eram capazes de sentir o impacto dos golpes, até que Peruca Veloz conseguiu segurar o braço esquerdo de Estevão, veio Russo e o segurou por trás, levantando-o do chão.

“Calma, campeão! Você vai acabar se machucando, ninguém aqui quer isso”, Astúcia tentava se aproximar sem levar um chutão na cara.

“Me soltem”, foi o que ele conseguiu dizer assim que perdeu as forças, parou de reagir e começou a ter uma convulsão. O esforço e a energia que havia gasto para chegar até ali começavam a cobrar a conta.

Caído no chão. Robôs tão fortes e tão pouco podiam fazer por ele ali.

“Um médico!” Indomável gritou, e se debruçou sobre Estevão antes que a vista dele escurecesse de vez.

• • •

Colocar de volta as próprias roupas era uma recompensa e tanto depois de uma semana usando aquele avental de hospital. Teria que usar a bomba respiratória e os remédios por mais uma semana, ordens médicas, mas pelo menos poderia fazer isso em sua própria casa. Não sentiria nenhuma falta da sensação de ser pequeno e vulnerável que experimentava toda vez que voltava àquele lugar.

Vestiu o casaco, dobrou a receita dos seus remédios e guardou no bolso da frente. Na mesinha ao lado da cama, pegou sua carteira e a boneca de Indomável que ficou o tempo todo ao seu lado desde sua internação.

“Vê se não banca o super-herói de novo, hein!”, a enfermeira disse ao se despedir de Estevão no corredor.

“Volto só para te visitar, não se preocupe”, ele sorriu e acenou. Estevão tinha uma tendência a ficar amigo de enfermeiras. Conversavam bastante, elas contavam piadas, ficavam íntimos. Normal: não tinha muito o que fazer todos aqueles dias se recuperando deitado numa cama.

Gente de todos os tipos passava para lá e para cá pelos corredores, mas Estevão parou ao passar perto de um dos quartos próximos ao seu. Lá dentro, apenas uma garota, toda conectada a uma máquina por tubos e fios. Ele sabia como funcionava um daqueles equipamentos. Um robô de fazer respirar.

Ele nunca havia visto aquela garota antes, mas, de alguma forma, sentia que a conhecia. Era sua solidão naquele quarto de hospital que o fazia se lembrar de si mesmo, mais novo.

Estevão entrou e de perto a garota parecia ainda mais frágil. Os olhos fundos, o corpo magro, as veias que ficavam marcadas naquela pele fina, quase transparente. Devia ter o quê? Sete, oito anos? Tão jovem e já aparentando tanto cansaço. Para Estevão era preciso o esforço de alguns golpes antes de cair duro no chão, mas aquela criança talvez precisasse de bem menos para entrar em colapso. Será que tinha forças para andar ou nem isso?

Ela olhou para o visitante com curiosidade e ele se apresentou com um sorriso simpático, tentando disfarçar a pena que sentia pela geração mais nova.

“Você recebeu alta?”, a garota disse numa voz quebradiça. Ela havia notado que Estevão ainda usava a pulseirinha de paciente, logo não podia ser uma visita. Ele ficou admirado com aquela percepção aguda. Ela era muito esperta.

“Ah, sim. Estou me despedindo do pessoal. E você... Mirna?”, ele leu o nome no monitor que piscava ao lado da garota. “Fica até quando?” Estevão percebeu que era uma pergunta idiota assim que ela saiu da sua boca.

Mirna ergueu os ombros, como quem diz “vai saber”. “Estou aqui faz só dois meses”, ela disse, como se não fosse nada.

Estevão ficou sem jeito, mas Mirna não notou. Em vez disso, os olhos dela estavam agarrados à Indomável em suas mãos.

“Essa boneca é sua?”, era uma pergunta sincera, mas Mirna não imaginava que um adulto poderia interpretar de outra forma.

“Não é uma boneca!”, Estevão protestou. “É uma action-figure de uma lutadora clássica de wrestling de robôs! Toda articulada, edição de colecionador, uma raridade.”

“Entendi. É uma boneca de adultos”.

Estevão achou graça. “Deixa eu te mostrar o que essa boneca faz”.

Ela se endireitou na cama quando ele se aproximou, colocou a Indomável em cima do lençol e manipulou os braços e pernas da boneca para ela dar um salto acrobático de dois giros seguido de uma cambalhota. Mirna arregalou os olhos impressionada. Estevão mostrou alguns golpes, fez sonoplastias de impacto, arrancou sorrisos da garota.

Mirna, curiosa, quis saber mais de Indomável. Estevão demonstrou suas principais manobras e reconstituiu a luta em que Indomável conquistou o cinturão pela última vez, tão vívida em sua memória.

“Incrível!”, Mirna disse, admirando a heroína com suas pequenas mãos.

“Você pode ver essas lutas na TV, sabia? A Liga Porradeira passa todos os sábados”, ele explicou, e Mirna ficou empolgada com a possibilidade de ver algo novo para preencher as horas de tédio no hospital. Estevão sabia que podiam ser longas.

“Bem, tenho que ir agora”, ele disse. A garota estendeu a boneca para devolvê-la, mas Estevão não aceitou. “Acho que ela gostaria de ficar com você”.

Naquele dia, Estevão deu as costas ao prédio do hospital com a sensação de que não precisaria mais lutar. A Liga Porradeira continuaria em boas mãos.

GIALLO! O medo em amarelo

Na década de 1970, um estilo de filmes de suspense e policial, quase um subgênero, despontou na Itália e ficou conhecido entre os cinéfilos do mundo todo: o *giallo*.

Eram filmes de tramas policiais, geralmente envolvendo assassinatos em série, com um criminoso misterioso e perturbado, com motivações bizarras e estranhas, além de investigações complexas e intrincadas e, principalmente, mortes exóticas, sangrentas e explicitas.

O giallo revelou e mostrou para o mundo grandes diretores e cineastas, deixando sua marca na história do cinema, influenciando muitos outros diretores e filmes futuros. Talvez você nem saiba, mas muitos flimes e séries que você já viu (e adora) tem suas raízes no giallo.

Lá por volta de 1929, a editora italiana Mondadori publicava romances policiais *pulp*, traduções para o italiano de autores como **Agatha Christie, Rex Stout, Ed McBain** e **Raymond Chandler**. Esses livros eram feitos em papel e encadernação baratas, com capas amarelas e chamados de *"gialllo Mondadori"*, os "livros amarelos da Mondadori". Tais publicações eram muito populares (e baratas) e outras editoras começaram a copiar o visual das capas, usando também amarelo para chamar a atenção dos leitores. Com o tempo, giallo se tornou um sinômimo para livros policiais baratos.

E esse conceito passou também para o cinema. Para os italianos, filmes como *Psicose* e *Halloween*, por exemplo eram considerados giallo.

Mas foi por volta do final da década de 1960 que o subgênero começou a ser visto como algo próprio, com características particulares e marcantes, ficando bastante popular nos anos 1970. Não chegou a ser um baita sucesso de bilheteria ou público, mas se firmou como um elemento importante do cinema policial.

Alguns críticos resumem que o giallo está para os filmes policiais como o *gore* está para os filmes de terror, o que é uma explicação muito simplista. Um dos elementos mais conhecidos do giallo é a sua violência gráfica e explícita, mas com uma intenção bem diferente do que se encontra no gore. E nem é bem um elemento que esteve sempre presente desde os primórdios do subgênero.

Outra característica essencial é o terror psicológico, sombrio e pesado, com toques bizarros e extremados (onde entrariam os crimes explícitos, mostrando a psique perturbada do criminoso). Na maioria dos casos, não há nada de sobrenatural na trama ou no criminoso em si, ainda que apareça em algumas produções, mas apenas para intensificar a impressão de terror psicológico e a densidade da história.

A parte policial normalmente foca mais na investigação propriamente dita, dando voltas e voltas para chegar em pistas ou na compreensão dos crimes e do criminoso. Em alguns casos, a investigação não se faz pelos meios oficiais, mas por testemunhas acidentais (ou não) que não são levadas a sério pelas autoridades (principalmente em casos em que o sobrenatural é presente).

Assim como aconteceu com o terror que foi produzido na Itália, o giallo também pegou o público dos Estados Unidos meio que de surpresa, com a audiência norte-mericana pouco acostumada a filmes policiais com crimes de tamanha violência e assassinos insanos com tamanha dose de loucura, paranóia, além dos temas sexuais e tabus. Rapidamente, o giallo deu as mão ao terror, e muitos de seus títulos mais conhecidos eram colocados tanto nas prateleiras de policial como nas de seu novo parceiro.

O primeiro filme considerado um giallo verdadeiro foi *Olhos Diabólicos* (*La Ragazza che sapava troppo*, 1963), do diretor **Mario Bava**. O filme já tinha vários elementos que depois seriam considerados como típicos do subgênero, na história da turista americana que presencia um crime, mas não é levada a séria pela policia. Na sua versão americana, o filme recebeu o nome de *The Girl who Knows too Much* (algo como *"A Garota que Sabia Demais"*), uma referência ao filme de **Alfred Hitchcock**, *O Homem que Sabia Demais* (*The Man who Knows too Much*, 1956), para tentar capitalizar com o filme anterior e enfatizar o caráter de suspense.

Em seguida o próprio Bava lançou outros filmes que solidificaram o giallo, assim como outros excelentes diretores italianos: **Sergio Martino, Lucio Fulci, Dario Argento, Paolo Cavara, Umberto Lenzi, Aldo Lado, Massimo Dallamaro, Luciano Ercoli** e **Lamberto Bava**. Tais cineastas merecem uma atenção maior, assim como suas obras, mesmo que seus nomes não sejam tão famosos quanto seus colegas de Hollywood. Na maioria deles, o domínio da técnica de se fazer cinema é impressionante. Enquanto a trama pode ter alguns problemas de exagero ou elementos meio difícies de engolir, a fotografia, cenografia, dominio de sombras e o uso do sangue (por vezes de cores exagerada) é quase sempre um espetáculo à parte.

Os diretores mais marcantes do subgênero são, indiscutivelmente, Mario Bava, Dario Argento e Lucio Fulci. Apesar de Umberto Lenzi e Sergio Martino terem produções bem marcantes, o trio Bava-Argento-Fulci não só fez os filmes mais famosos, como também foram considerados os melhores e mais característicos.

Os títulos a seguir são alguns dos mais importantes do giallo, e depois de ver dois ou três deles, já fica mais fácil entender o subgênero. Também é divertido notar como esses filmes influenciaram muitas grandes produções do cinema, como *Seven – Os Sete Pecados Capitais* (*Se7ven*, 1995). Obs.: Uma das características mais curiosas dos filmes giallo são seus títulos exóticos e criativos (quase poéticos)!

Seis Mulheres para o Assassino (Blood and Black Lace ou ***6 Donne per l'assassino,*** 1964**):** segundo filme de Mario Bava no subgênero, lançado um ano depois de seu *Olhos Diabólicos*. Uma modelo é morta na pensão que estava morando e seu namorado investiga o ocorrido, enquanto um misterioso assassino mascarado está eliminando outras modelos.

O Pássaro das Plumas de Cristal (The Bird With the Crystal Plumage ou ***L'uccello dalle piume di cristallo,*** 1970**):** estreia do genial Dario Argento na direção e o primeiro da sua "trilogia dos animais" (filmes com animais no título, sendo os outros dois *O Gato de Nove Caudas — The Cat O' Nine Tails* ou *Il gatto a nove code* — de 1971, e *Quatro Moscas sobre Veludo* Cinza — Four Flies on Grey Velvet ou *4 Mosche di Velluto Grigio* — também de 1971). É considerado o filme que chamou a atenção do público para os giallo, e muita gente erroneamente o considera o primeiro do subgênero. Um escritor testemunha uma tentativa de assassinato e, ao se oferecer para ajudar a polícia, começa a ser perseguido pelo assassino.

Fotos Proibidas (Forbidden Photos of a Lady Above Suspicion ou ***Le foto proibite di una signora per bene,*** 1970**):** uma complicada e estranha trama de chantagem envolvendo um trio de amigos ou amantes, com suspeitas de assassinatos. Do diretor Luciano Ercoli.

Mansão da Morte, (A Bay of Blood ou ***Reazione a catena,*** 1971**):** outra jóia de Mario Bava, em que a morte de uma rica condessa levanta suspeitas entre seus herdeiros (que vão sendo mortos um a um). Para deixar a coisa mais confusa, um grupo de adolescentes que não tem nada a ver com a condessa acaba envolvido.

A Cauda do Escorpião (The Case of The Scorpion's Tail ou ***La coda dello scorpione,*** 1971**):** de Sergio Martino. Quando um rico empresário morre num acidente aéreo, a empresa de seguros manda um agente para descobrir irregularidades e investigar a viúva do empresário. A viúva quer apenas o dinheiro e fugir, enquanto o investigador da seguradora desconfia que ela é culpada, mas tem que descobrir quem poderia ser seu cúmplice.

No Quarto Escuro de Satã (Your Vice Is a Locked Room and Only I Have the Key ou ***Il tuo vizio è una stanza chiusa e solo io ne ho la chiave,*** 1972**):** outro filme de Sergio Martino, onde mortes acontecem nas proximidades da casa de Oliviero, um escritor estranho e degenerado, que claramente é o principal suspeito. Mas a enorme quantidade de personagens ainda mais estranhos e mais perturbados deixa essa certeza não tão clara. E tudo isso acontecendo sob o atento olhar de um gato chamado Satã.

Malastrana (Short Night of Glass Dolls ou ***La corta notte delle bambole di vetro,*** 1971**):** um jornalista americano é encontrado morto em Praga, mas quando seu corpo é levado para o necrotério, o legista não percebe que ele estava apenas paralisado e começa a preparar a autópsia. **Greg Moore**, no papel do jornalista, começa a se lembrar o que aconteceu com ele e com sua namorada, que desapareceu. Ao investigar o desaparecimento, ele se envolve com clubes particulares, orgias e rituais sinistros. Produção de Aldo Lado com um começo pra lá de assustador.

Uma Lagartixa num Corpo de Mulher (Lizard in a Woman's Skin ou ***Una lucertola con la pelle di donna,*** 1971**):** a filha de um político inglês tem sonhos seguidos com a vizinha, e quando esses sonhos ficam violentos, a vizinha é assassinada. O diretor Lucio Fulci desenrola um filme pesado no terror psicológico, misturado com sensualidade.

Todas as Cores do Medo (All the Colors of the Dark ou ***Tutti i colori del buio,*** 1972**):** mais um filme de Sergio Martino. Quando Jane tinha cinco anos de idade, sua mãe foi assassinada. Recentemente, ela perdeu um bebê em um acidente de carro. Agora, Jane tem pesadelos com um homem de olhos azuis e com uma faca. Buscando por uma cura para seus sonhos, ela acaba se envolvendo com adoradores do Diabo.

***O Pássaro das Plumas de Cristal,* que daria um ótimo nome de episódio de Jaspion**

O Estranho Segredo do Bosque dos Sonhos (Don't Torture a Duckling ou ***Non si sevizia un paperino,*** 1972**):** outra produção perturbadora de Lucio Fulci onde um reporter e uma jovem investigam uma série de assassinatos de crianças numa região remota da Itália, em que os locais vêem os estrangeiros com desconfiança e apreensão.

O Perfume da Senhora de Negro (The Perfume of the Lady in Black ou ***Il profumo della signora in nero,*** 1974**):** um drama psicológico de **Francesco Barilli**, em que uma cientista industrial tem alucinações relacionadas ao suicídio de sua mãe.

Prelúdio para Matar (Deep Red ou ***Profondo rosso,*** 1975**):** considerado um dos melhores giallo de Dario Argento (ao lado de *Terror na Ópera*, 1987), esta produção tem uma médium que ao ler os pensamentos de uma platéia, acaba descobrindo um assassino e se tornando sua vítima. Em seguida um pianista se envolve na série de crimes causados pelo tal assassino, sendo frustrado pelo mesmo, num estranho jogo de gato-e-rato.

Tenebrae (Tenebre, 1982**):** outra maravilha de Dario Argento, onde um escritor americano descobre que um *serial killer* está usando seus livros (e os métodos descritos neles) para cometer assassinatos em Roma.

Curiosidade: uma das maiores obras de Dario Argento é o filme *Suspiria*, de 1977. Uma refilmagem deste clássico está para ser lançada nas telas grandes em novembro deste ano. Para muitos dos criticos e entendidos do assunto, *Suspiria* não seria um giallo, mas um suspense com elementos de sobrenatural e por isso não foi citada nesta coluna.Entretanto, muitos fãs de Argento discordam e consideram *Suspiria* e a Trilogia das Mães exemplos de giallo com sobrenatural.

No Brasil a distribuidora Versátil lançou três coleções: *Giallo*, *A Arte de Mario Nava* e *A Arte de Dario Argento*. Se você se interessou pelos filmes desta coluna, vale a pena dar uma olhada.

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

A batalha ancestral que divide os RPGistas (mas será que devia dividir?)

COMBO VS. INTEPRETAÇÃO

Estamos na *Dragão Brasil*, maluco! Quem diria? Eu, Roxo, vim aqui para escrever um pouco sobre como combos e interpretação não só podem ter tudo a ver um com o outro, mas também sobre como podem se ajudar e te ajudar a criar uma personagem mais legal!

Nos últimos tempos, tenho escutado bastante — não só no nosso mundo do RPG, mas em todo o universo de jogos — que quando se joga para combar, não se joga pela história e vice-versa. Quando pergunto para um jogador se o personagem tem algum tipo de sinergia, se usa uma arma específica ou qualquer coisa assim, sempre acho muito estranho quando a resposta é algo como *"Eu não jogo para combar, jogo pela interpretação"*. Responder isso é quase como dizer que um é o oposto do outro ou que é impossível unir esses dois lados.

Digo isso porque, sempre que ouço essa resposta, ela vem com um tom defensivo. Isso não fazia sentido nenhum para mim! Entretanto, quando passei a explorar mais o mundo dos combos, percebi que parte dos jogadores tem, na verdade, *medo* de construir personagens otimizados. Um receio de não saber explorar as regras o suficiente, de que a combinação escolhida não funcione e de, no fim das contas, ver que seu personagem ficou ruim dentro de uma escala imaginária — que eu não faço ideia qual é — tornando-o "mal combado".

Esse tipo de pressão afasta os dois lados, faz com que um lado não queira experimentar o outro. Essa suposta exigência de criar algo incrível, seja nas regras, seja na história, só aumenta, e consequentemente afasta as pessoas de experimentarem novos estilos ou ideias em suas criações de personagens.

É possível misturar?

Para quem curte escrever páginas e páginas de histórico para seu personagem, a mera ideia de construir um personagem pensando apenas nas regras pode soar sacrilégio!

Por outro lado, exercícios que te tiram da sua zona de conforto tendem a expandir o que você consegue fazer. Ora, um "combeiro" que consiga criar uma história minimamente decente pode usar isso para justificar as mecânicas muito loucas que bola para seus personagens! Isso ajuda, inclusive, a passar a perna no mestre, empurrando uma justificativa que, normalmente, nunca iria passar! Ops, talvez seja melhor tirar da revista essa parte sobre passar a perna no mestre...

Da mesma forma, um "historiador" que consiga se aprofundar nas regras pode usá-las para garantir que as capacidades de seu personagem sejam coerentes com o conceito imaginado.

Isso me leva ao ponto mais importante: a diversão! No final das contas, a gente está aqui para isso, não é? Se você já se descobriu na interpretação, no combo ou atrás do escudo do mestre, está ótimo! O mais importante é se sentir bem com o que você está fazendo, seja dentro da sua zona de conforto ou não. Mas o que acontece com quem *ainda não* se descobriu?

É *preciso* misturar?

É fácil, e até natural, para quem já entendeu a sua própria maneira de construir personagens, falar para outro jogador como ele tem que fazer o dele. E eu digo que isso, inclusive, vai além do âmbito de personagem para personagem. Quando você está mestrando e pede para os jogadores escreverem um pequeno texto explicando a história de seus personagens até aqui — ou o contrário, não pede absolutamente nada — você prepara um terreno para o seu jeito de mestrar.

Esses são os pequenos trejeitos que contam para os outros como você costuma fazer as coisas. Isso é diferente, por exemplo, de conversar com seus jogadores e oferecer possibilidades. Você dá a opção: por um lado, quem escreveu a história você encaixa melhor no mundo; por outro lado, quem decidiu por não escrever, pode desenvolver a história na mesa enquanto joga. Dar a opção adiciona uma camada de conforto para o grupo, porque você alivia a pressão da necessidade de ter uma história pronta.

Dar a opção faz com que os jogadores se concentrem no que eles querem e o mesmo vale para você, jogador, quando seu mestre lhe dá essa opção — às vezes você não está num bom dia para escrever, e forçar uma história nesses dias pode criar uma tensão desnecessária. Às vezes não é um bom dia pra combar, e ter que pensar em otimizar seu personagem é, novamente, pressão desnecessária.

Porém, não é só isso, também existe uma galera que já vive nesse meio termo, em que o personagem tem tanto histórico quanto combos. E aí, o que acontece? Essa pessoa vai ter que escutar os dois lados falando que ela não faz nem um lado nem o outro bem? Malzaço. Como se resolve isso então? É um grande problema? Não, de jeito nenhum!

O que quero dizer é justamente que você não é mau jogador ou jogadora, nem mau mestre ou mestra. O ponto é mostrar como existe muito mais que isso. Existem infinitos jeitos de refinar sua capacidade de jogar ou mestrar. Combo e história são duas formas de se construir personagem que não só podem andar lado a lado, como também podem servir de impulso um para o outro.

Você pode usar o combo para criar uma história surreal, ou usar a história para justificar aquele combo maneiro. Porém, no fim, nada disso te faz um jogador melhor ou pior em comparação a quem usa outra opção para construir personagens, justamente porque a comparação sempre é muito subjetiva.

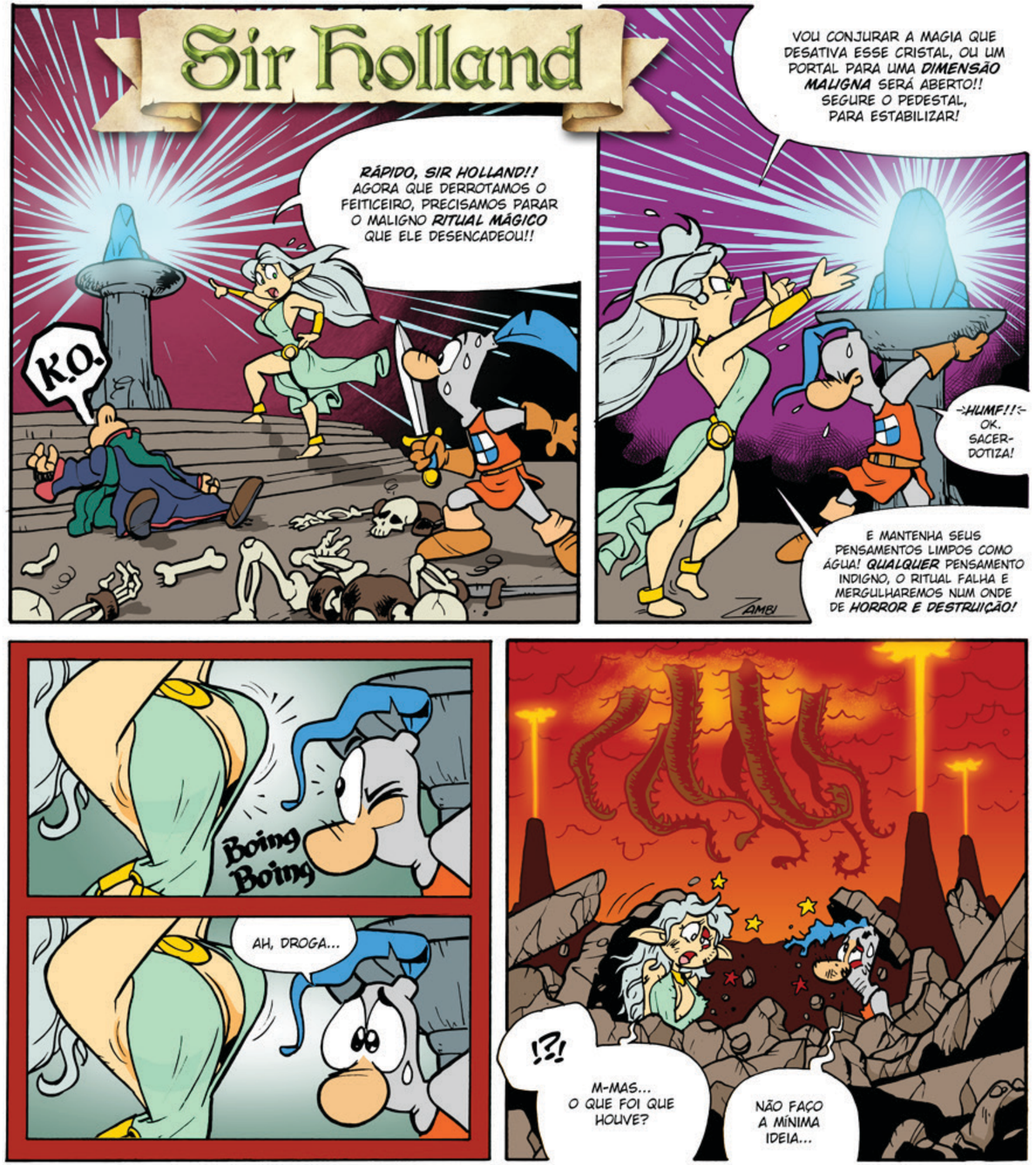
Acho que a questão da subjetividade é mais clara quando falamos de história, principalmente, porque eu, por exemplo, desconheço fóruns sobre como maximizar a sua história. Mas veja que, mesmo em fóruns sobre como maximizar os combos, em que todos costumam ter uma opinião sobre como melhorar esse ponto ou aquele — seja com maior quantidade de dano em um turno, perícias altíssimas, etc. Então, o que quero dizer é que, até nos combos é difícil pensar que exista algo como "o combo de todos os combos". São coisas situacionais e pontuais, que vão preencher uma parte do espectro gigantesco que é teu personagem.

Por fim, espero que esse texto tenha te ajudado a vencer teus medos em relação a experimentar novas águas. Apenas tente!

Se você normalmente faz um ou outro, combo ou interpretação, experimente fazer um personagem do jeito que está menos acostumado. Faça testes. Troque ideias. Mude de personagem se precisar. Acheo o seu ponto ideal.

A experiência vai contribuir cada vez mais para futuros personagens mais ricos e ainda mais divertidos!

ROXO



Guia Teórico e Prático de Rolagem de Dados

Um compêndio de informações, experimentos, folclore antigo e tradição oral da cultura poliédrica

Por
Leonel Caldela,
Lucas Borne e
Guilherme Dei Svaldi
Com arte de
Leonel Domingos

Aqui na *Dragão Brasil*, nosso grande objetivo é fazer com que todos se divirtam mais com o melhor hobby do mundo — o RPG. Para isso, ao longo dos anos trouxemos colunas, matérias, aventuras prontas, novos monstros, adaptações, até mesmo contos e histórias em quadrinhos. Mas nunca escrevemos sobre a parte mais importante do jogo. Sim, o RPG envolve regras e interpretação, história e combates.

Mas o principal elemento do RPG é o momento glorioso da rolagem de dados.

Nada se compara à emoção de pegar um dado em mãos e lançá-lo, colocando nosso sucesso ou fracasso a cargo do destino. Nenhum feito é tão impressionante quanto um acerto crítico no momento certo, nenhuma derrota é mais devastadora que um "1 natural" em uma rolagem importante. Deus joga dados com o universo, nós jogamos dados com nosso pequeno universo RPGístico.

Esta matéria, talvez a mais informativa já publicada em uma revista de entretenimento nacional, visa explicar a mais nobre prática de todos os jogos no mundo todo. Aqui discutiremos este misto de arte, esporte e ciência, o solene ritual da rolagem de dados.

Fundamentos da rolagem de dados

Os leigos creem que rolar um dado é tão somente segurar um poliedro plástico nas mãos e deixá-lo cair sobre uma superfície plana. Também acreditam que todo dado não viciado é igual, e que toda rolagem tem a mesma chance de ser bem-sucedida. O primeiro passo para dominar a rolagem de dados é descartar tal pensamento simplista e tacanho. A rolagem é influenciada por uma série de fatores físicos, emocionais e espirituais. Assim, sem comprometer a justiça do jogo ou "roubar" (uma prática desprezada por todos os mestres roladores) pode-se obter melhores rolagens consistentemente, através de estudo e treino.

A prática da rolagem se sustenta sobre um tripé composto por **técnica**, **Mojo** e **dado**.

Técnica é a forma como o dado é seguro, manuseado e jogado. Técnicas de rolagem são algumas das formas mais simples de melhorar a rolagem de dados — qualquer um pode dominá-las, estudando as formas consagradas pelos especialistas e treinando em casa. Existem técnicas mais apropriadas para certos momentos ou personagens. É dever de cada jogador testar quais técnicas funcionam melhor para quais combinações de dados e Mojo (ver a seguir).

Mojo é a parte mais misteriosa da rolagem. Ninguém pode definir exatamente o que é o Mojo. Alguns dizem que é uma energia espiritual que permeia todas as sessões de RPG, enquanto outros afirmam que o Mojo é um mero fenômeno físico ainda incompreendido, catalisado por certos eventos durante a partida. Há quem defenda que o Mojo é inalterável para todos os jogadores, mas muitos especialistas garantem que cada jogador tem seu próprio Mojo individual. É difícil definir o que é Mojo, mas faremos uma tentativa na seção apropriada.

Por fim, o *dado*, o próprio poliedro que é usado para a rolagem, tem papel fundamental. Nenhum dado é igual ao outro. Cada um tem uma personalidade própria, encaixa-se melhor com algumas técnicas, personagens ou mesmo Mojo. O dado deve ser tratado com respeito, de preferência recebendo um nome. O dado não é um mero objeto — assim como a katana do samurai, o dado faz parte da alma do RPGista.

A seguir, entramos a fundo em cada parte da rolagem.

Técnica

Como já foi dito, não basta apanhar um dado qualquer e soltá-lo na mesa, esperando bons resultados. Isso raramente dá certo.

Mesmo no caso de um acerto crítico, uma rolagem sem boa técnica é vista pelos especialistas com desprezo. Mestres mais severos podem até mesmo descartar uma rolagem que não obedeça certo padrão, em respeito aos dados.

Uma técnica de rolagem se compõe de três passos:

a) Aproximação. O dado é coletado (sempre com o devido respeito) e elevado da mesa ou receptáculo no qual estava. Pode ser apanhado sozinho ou em conjunto. Ver **Dado**, na seção apropriada.

b) Aleatorização. O dado é colocado em movimento. O período de maior contato entre RPGista e dado, quando o respeito mútuo entre ambos garante uma boa performance. Parte muito importante pois, sem uma boa aleatorização, os resultados serão inconsistentes.

c) Soltagem. Parte final, onde o dado se separa da mão e vai em direção à superfície, enfim parando e mostrando o resultado. Recomenda-se cautela na força nesta hora, além de boa mira.

Semelhantes aos golpes de uma arte marcial, estas técnicas devem ser treinadas à exaustão e usadas no momento certo, para garantir bons resultados. Normalmente leigos usam apenas uma ou duas técnicas em toda a sua vida, e se não forem instruídos ficarão no breu da ignorância até o fim.

Isso resulta em baixa versatilidade — RPGistas limitados, que não conseguem liderar seus personagens em situações variadas. Faz parte da arte da rolagem escolher a técnica apropriada para cada situação.

As técnicas a seguir compõem o corpo principal de métodos testados e aprovados pela comunidade RPGista mundial. Todas são ilustradas para melhor entendimento.

Técnicas Básicas

Palm Rolling: a técnica mais básica. Coloca-se o dado na mão e, depois de uma sutil sacudidela com a palma semicerrada, o dado é impulsionado para fora, deslizando pela lateral da mão e saindo na direção perpendicular. Boa para iniciantes e situações cotidianas. Quando existe necessidade de um resultado sólido mas não extraordinário, o Palm Rolling é uma boa opção.

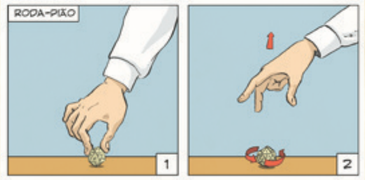
Long Palm Rolling: variante do movimento básico. Coloca-se o dado na mão e, depois de uma sutil sacudidela com a palma semicerrada, o dado é impulsionado para fora, deslizando pelos dedos e caindo de suas pontas. Uma técnica delicada, que exige certa destreza manual.

Reverse Palm Rolling: como o primeiro movimento, mas mais complexo. Coloca-se o dado na mão e, depois de uma sutil sacudidela com a palma semicerrada, o dado é projetado para fora da mão, em direção oposta ao corpo do RPGista, levemente para cima. Considerada por muitos uma variação desnecessariamente complexa do Palm Rolling.

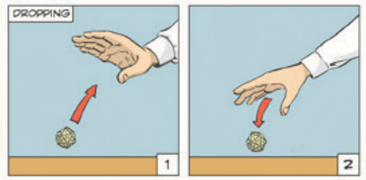
Técnicas Intermediárias

Finger Rolling: no Finger Rolling, o dado é seguro apenas com as pontas dos dedos indicador, médio e polegar, e não com a palma da mão. Depois de segurar o dado com os dedos, pode-se girá-lo no sentido horizontal e paralelo ao chão (o mais usual); ou no sentido vertical, paralelo a uma parede (mais arrojado).

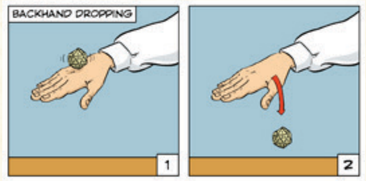
Roda-Pião: neste movimento gracioso, o dado nunca deixa a mesa. Após ter equilibrado o dado em um de seus vértices, o RPGista faz um movimento rápido no sentido horário com a mão direita ou no sentido antihorário com a mão esquerda, tornando o dado um bólido rodopiante. É importante não deter o movimento do dado antes que ele pare naturalmente, para obter o melhor resultado. Esta técnica é rejeitada pelos puristas, pois em muitos casos ocasiona questionamentos a respeito de sua verdadeira aleatoriedade.



Dropping: um movimento nada gracioso, no qual o dado é pego rapidamente e depois solto, caindo como um peso morto. Muitos especialistas não recomendam esta técnica, pois ela transmite um sentimento de descaso para com o dado. No entanto, havendo bom entrosamento RPGista-dado, pode render bons resultados em situações nas quais o jogador tem confiança em seu sucesso.



Backhand Dropping: ainda menos graciosa, esta ténica consiste em equilibrar o dado sobre as costas da mão. Depois, com um movimento curto, deixá-lo cair. Em geral considerada um misto de complicação desnecessária e descaso, incorre o risco de atrair a ira dos dados em geral, que se sentem vítimas de zombaria.

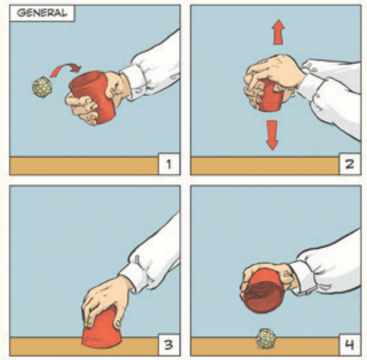


Louva-a-Deus: técnica apreciada por aqueles que buscam a força espiritual dos dados. Consiste em colocar o dado entre as palmas das mãos, como em um gesto de reza. Depois, movendo uma palma para frente e outra para trás alternadamente, é realizada a aleatorização. Por fim o RPGista solta o dado, para a frente (ao projetar uma palma para frente rapidamente) ou para baixo (ao projetar uma palma para cima rapidamente).

C* de Galinha: técnica que causa ojeriza em mesas mais refinadas, mas que se provou um recurso válido para momentos de desespero. Nesta técnica, o dado é preso dentro da mão com todos os dedos fechados. Em seguida o RPGista inclina o pulso, deixando as costas da mão para baixo. Então coloca o polegar atrás do dado (ainda dentro da palma da mão e com os dedos fechados), e em um movimento curto e vigoroso, projeta o dado para fora, usando o polegar como alavanca.

Jornada nas Estrelas: técnica jocosa e juvenil, que tem resultados físicos muito variáveis. O RPGista pega o dado com a mão fechada e, em um movimento longo, abaixa a mão e depois levanta-a rapidamente, coordenando este movimento com a abertura dos dedos. O dado é lançado para cima em uma trajetória longa. A imprevisibilidade espalhafatosa desta técnica pode desestabilizar os outros jogadores, derrubar miniaturas e mergulhar o dado em copos de refrigerante.

General: técnica desprezada pelos mais tradicionalistas. Caracterizada pelo uso de um acessório, um vasilhame — normalente um copo ou caneca — no qual o dado é depositado. Depois de tampar o copo com a mão, o RPGista sacode-o até obter a aleatorização desejada. O copo é virado de boca para baixo na mesa, então erguido para revelar o resultado. Para momentos em que se deve desafiar as convenções acadêmicas e sociais.



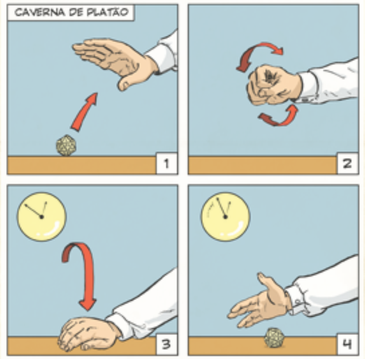
Onanias: uma técnica vista como afronta por alguns puritanos, mas consagrada desde os primórdios do RPG. O RPGista segura o dado na mão fechada, mas deixando-o relativamente solto e mantendo uma abertura na parte de cima. Então chacoalha a mão para cima e para baixo, num movimento contínuo, como se estivesse segurando um objeto cilíndrico. Por fim, aumentando o vigor do movimento, o RPGista faz com que o dado seja expelido para cima, então caindo na mesa.

Esmagador: uma variante do Dropping, esta técnica é utilizada por brutos. O RPGista pega o dado, aperta-o vigorosamente com a mão e por fim deixa-o cair. Muitos acreditam que esta técnica espreme o melhor do dado, ou intimida-o a prestar um bom resultado através da violência.

Técnicas Avançadas

ATENÇÃO: *tenha cautela ao utilizar as técnicas a seguir. São desenvolvidas para mestres roladores, e seu uso por neófitos na arte rolística pode acarretar resultados desastrosos.*

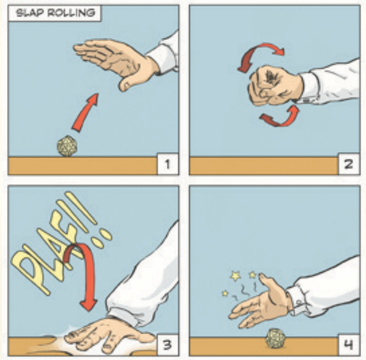
Caverna de Platão: esta técnica avançada consiste inicialmente de um Palm Rolling, mas depois da aleatorização é realizado um movimento que requer destreza ímpar. Com o dado ainda em movimento, o RPGista deve realizar um arco de 180 graus que vai terminar com a mão em concha depositada na mesa, ocultando o resultado do dado — como em uma caverna. Atenção! O resultado não deve ser mostrado logo após o movimento! O correto é esperar alguns segundos, aumentando a tensão enquanto todos aguardam o valor. Por fim o dado (e o resultado) são revelados, levando o RPGista ao desespero ou a uma alegria catártica. Muitos afirmam que, tal qual o gato de Schrödinger, o dado de uma Caverna de Platão ainda não revelada não foi bem-sucedido ou falhou, sendo uma prova da teoria quântica. Esta técnica não deve ser usada levianamente, mas reservada a momentos importantes, com consequências sérias para a campanha. Seu uso excessivo é considerado uma afronta, uma zombaria aos deuses dos dados.



Caverna Dupla Invertida: um aprimoramento da Caverna de Platão, esta técnica de alto grau de complexidade consiste em não uma, mas duas cavernas simultâneas, com dois dados ao mesmo tempo, um em cada mão. No último movimento, os braços terminam cruzados em X sobre a mesa. Para o uso correto desta técnica, deve-se revelar o resultado dos dois dados ao mesmo tempo. Esta técnica pode ser usada de duas maneiras. A primeira, e mais óbvia, é quando duas rolagens simultâneas são necessárias. A segunda, mais avançada, é com apenas uma rolagem — neste caso, o RPGista anuncia qual das duas mãos contém o dado "que vale" e qual está com o dado de despiste (ou *decoy*). Os dois resultados são revelados ao mesmo tempo, mas obviamente só o resultado do dado que vale é levado em conta. A teoria por trás disso é que o dado decoy atrai para si qualquer energia negativa que possa vir a prejudicar a rolagem, deixando o dado que vale livre de mau olhado.

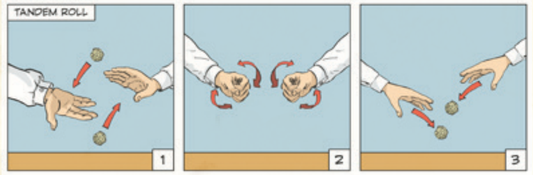
Gaiola de Faraday: outra variante da Caverna, na qual a única coisa que muda é o último movimento. Em vez de terminar a técnica com a palma da mão cobrindo o dado, o RPGista termina-a com os dedos esticados, formando uma gaiola sobre o dado. Neste caso o resultado é evidente no término da rolagem. Caso o RPGista julgue que o momento não é dramático o bastante para o uso da Caverna de Platão, a Gaiola de Faraday pode ser uma boa alternativa.

Slap Rolling: técnica simples, mas poderosa. Começa com um Palm Rolling normal. Mas o último movimento é extremamente rápido, um tapa vigoroso na mesa, prensando o dado entre a palma da mão e a superfície. Ao contrário da Caverna de Platão, aqui o resultado deve ser revelado imediatamente, sem suspense. Muito indicada para ataques surpresa, decisões súbitas e outros momentos em que o personagem deve agir com rapidez e eficiência.

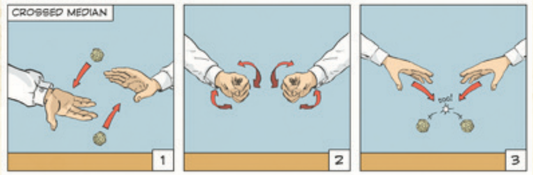


Blasé: uma técnica que parece simples, mas é extremamente complexa. O RPGista pega o dado sem olhá-lo diretamente, desviando o rosto. Mantém o mínimo de contato e deixa-o cair num movimento suave do pulso, uma espécie de misto entre Dropping e Finger Rolling. O importante aqui é nunca prestar atenção ao dado, nem deixar se passar mais de 1 segundo entre pegá-lo e soltá-lo. Boa para desafiar o mestre, a técnica Blasé mostra que o RPGista tem tanta confiança em si mesmo e seus dados que não precisa se dedicar para vencer o desafio.

Tandem Roll: pode ser aplicada a qualquer técnica. No Tandem Roll, um colega RPGista rola um dado ao mesmo tempo que o RPGista original. É *vital* que ambos usem a mesma técnica e rolem exatamente ao mesmo tempo — ou pode haver consequências desastrosas. Apenas a rolagem do RPGista original vale, o parceiro de Tandem Roll tenta apenas atrair as energias negativas. Um RPGista azarado pode ser vital para seu grupo se for um parceiro de Tandem Roll, atraindo para si todas as energias negativas.



Crossed Median: variação complexa e de difícil execução do Tandem Roll. Poucos conseguem dominar o Crossed Median, mas aqueles que o fazem tornam-se mestres de seus dados... E dos dados de seus companheiros. No Crossed Median, o RPGista parceiro faz uma rolagem ao mesmo tempo que o RPGista original, usando a mesma técnica, como em um Tandem Roll. Contudo, aqui o objetivo é *atingir* o dado do RPGista original com o dado do RPGista parceiro. Caso este feito seja alcançado, em quase 100% dos casos ambos os dados têm resultados em extremos opostos — 20 e 1, por exemplo. Utilizar o Crossed Median sem dominá-lo é *extremamente* arriscado. É fácil que o dado do RPGista parceiro roube a energia positiva da rolagem do RPGista original, gerando uma falha crítica!



Mojo

Ninguém pode aprender através de um artigo o que é o Mojo. Só se pode aprender o Mojo sentindo-o, respeitando-o, vivendo-o.

O Mojo é a energia que permeia cada rolagem. Quando um RPGista rola um dado com a certeza de ser bem-sucedido, está alinhado com o Mojo. Quando alguém diz "Não preciso saber a Classe de Armadura do inimigo, vou tirar 20" e realmente tem um acerto crítico, isto é o Mojo em ação.

Mas Mojo é muito mais do que energia positiva ou negativa, sorte ou azar. O Mojo varia de acordo com o local e a data do jogo, com o RPGista e com cada dado individual. Ainda mais importante, o Mojo varia de acordo com cada personagem, cada tipo de ação e cada situação no jogo.

Além do puro favorecimento ou desfavorecimento de uma rolagem, o aspecto mais básico do Mojo é a relação entre o personagem, suas ações, o momento do jogo e o dado escolhido. Por exemplo, digamos que o RPGista possui um dado com vocação paladínica (veja mais à frente, em **Dado**). A personalidade do dado contribui para o Mojo de ações Leais e Bondosas. Caso o RPGista insista em usar aquele dado para um ataque pelas costas ou um roubo, o Mojo entre dado e ação estará desalinhado, praticamente garantindo uma rolagem ruim. Também é preciso sentir quando o Mojo não está ainda pronto para uma determinada rolagem. RPGistas muito apressadinhos, que querem agir durante o turno de seus colegas ou que conseguem a atenção do mestre gritando por cima de todo mundo, não dão tempo para que seu próprio Mojo esteja calibrado. Sofrem falhas críticas e reclamam de "azar", não notando o quanto são culpados.

Um bom parâmetro de Mojo situacional são as dicas do mestre e o clima do grupo. Se o mestre coloca uma aldeia em apuros no caminho até o castelo do lich maligno e todo o resto do grupo quer ajudar a tal aldeia, apenas um RPGista muito tolo insistiria em ignorá-la e seguir até o castelo. Isso porque o Mojo para as rolagens contra o lich ainda não está calibrado. Aquela sessão claramente tem Mojo para ajudar aldeões, não para a última batalha da campanha. Se a última batalha acontecer, certamente será um desastre para o jogador teimoso. Numa sessão na qual todos estão rindo e o clima está leve, apenas um jogador leviano tentaria uma ação muito dramática ou macabra — o Mojo do dia é outro, a ação macabra resultaria em falha. O verdadeiro mestre rolador deve ser zen, aceitar o fluxo do Mojo e se mover com ele, nunca contra ele ou tentando forçá-lo.

Da mesma forma, o mestre deve respeitar o Mojo de cada jogador. Alguns insistem para que os jogadores rolem seus dados fora da ordem de iniciativa durante um combate, para "acelerar as coisas". Isso é garantia de frustração e rolagens ruins, pois o Mojo só está verdadeiramente calibrado quando o jogador tem sua vez na ordem de iniciativa. Cada coisa em seu lugar e tudo a seu tempo: esta é a lei do Mojo.

O local das sessões influencia sobremaneira o Mojo. RPGistas acostumados a jogar em determinado local (por exemplo, na casa do mestre) podem se ver repentinamente azarados ao trocar o local do jogo. O Mojo já estava completamente alinhado para o local antigo, é preciso algum tempo para o realinhamento do Mojo na nova sede dos jogos. Os especialistas inclusive recomendam que cada jogador sente-se em um local específico na mesa durante cada campanha, para máximo alinhamento do Mojo. Um RPGista em paz com seu personagem e as situações nas quais ele se encontra, rolando no local habitual do jogo e sentado no lugar de sempre, é quase imbatível. Neste aspecto, o Mojo é como o feng shui chinês: qualquer mudança no ambiente pode mudar o fluxo do Mojo.

Outro fator determinante no Mojo são as datas. Cada grupo (e cada RPGista em particular) deve determinar quais datas são mais propícias ao Mojo dos personagens. Contudo, existem algumas linhas gerais úteis. Sexta-feira 13 historicamente é um dia de Mojo ruim para todos, exceto o mestre. Muitos TPKs (*Total Party Kill*, ou morte de todo o grupo de aventureiros) já aconteceram em sextas-feiras 13, com Mojo desalinhado ou simplesmente assassino. Datas festivas como Natal e Ano Novo costumam gerar Mojo bom, de união e alegria. Ações heroicas tendem a ser bem-sucedidas, enquanto que traições e atos malignos resultam em falhas. O início da primavera é uma data de bom Mojo para personagens que querem conquistar o amor, enquanto o início do inverno traz bom Mojo para aqueles que desejam ficar dentro de seus castelos e administrar terras.

Certos eventos no jogo distorcem o Mojo de tal maneira que virtualmente garantem uma desgraça nas rolagens. Por exemplo, grupos que usam miniaturas devem ter muito cuidado quando compram ou personalizam miniaturas. Um personagem que usa uma miniatura normal (ou mesmo um dado, moeda ou feijão) e ganha sua própria miniatura personalizada tem *imensa* probabilidade de morrer naquela mesma sessão! Recomenda-se que a primeira sessão de um personagem antigo com uma nova miniatura seja pouco importante e tenha apenas combates fáceis, para minimizar a chance de uma morte prematura. O Mojo precisa se realinhar à nova realidade.

A ficha de personagem é outro fator determinante no Mojo. Quando a ficha está desgastada, suja e com furos de borracha, muitos RPGistas ficam tentados a passá-la a limpo. Mas cuidado! Um personagem nunca deve ter duas fichas ao mesmo tempo. Assim que a ficha nova for copiada, recomenda-se destruir a antiga, de preferência com fogo (um funeral viking) ou de alguma outra forma apropriada para o personagem em questão. Isso garante que o Mojo não fique confuso entre as duas fichas e saiba com qual delas se alinhar. A melhor opção ainda é manter a ficha velha, por mais desgastada que esteja.

Patuás, Mandingas & Amuletos

Existem, é claro, várias formas de influenciar o Mojo, ainda respeitando-o. A postura do RPGista é a primeira delas. Uma atitude positiva pode torcer o Mojo a favor. Mas, para alguns RPGistas, o contrário é verdadeiro.

O Segredo é a técnica de autoconfiança e visualização de resultados positivos para moldar o Mojo a favor da rolagem. Envolve frases como *"Não se preocupe, sei que vou conseguir"* ou *"O 20 nasce para todos"*. RPGistas que usam O Segredo são sorridentes e andam de cabeça erguida. Nunca duvidam de que o Mojo está a seu favor, e por isso são recompensados com Mojo positivo.

O Mistério é a técnica oposta. RPGistas soturnos e macambúzios usam O Mistério para desafiar o Mojo, afirmando que todo tipo de desgraça virá em sua direção. Paradoxalmente, isso faz com que o Mojo se alinhe com eles, gerando boas rolagens. Frases comuns de usuários d'O Mistério são *"Vou atacar e tirar uma falha crítica aqui, para o inimigo me matar logo, já me dá outra ficha de personagem"* e *"Olha o TPK chegando!"*. Muitos combinam O Mistério com a técnica de rolagem Blasé (veja em **Técnica**), para máximo efeito de descaso.

Existem certas práticas e objetos que influenciam o Mojo e são reconhecidos pela comunidade RPGista internacional.

Beijinho ou Bitoca: o RPGista beija o dado antes de jogá-lo. Demonstra afeto em relação ao dado, aumentando a confiança e autoestima do mesmo.

Assopradinha: semelhante ao Beijinho, mas mais impessoal. O RPGista sopra uma lufada de vento, um hálito de vida no dado.

Mentalização: mandinga intelectualizada, na qual se eleva o dado até a fronte, transferindo energia mental ao dado enquanto o RPGista mentaliza o resultado desejado. Pode envolver falar com o dado e explicar a gravidade da situação. Dificil de ser aprendida e utilizada, mas quando dominada produz resultados consistentes.

Concentração: variante da Mentalização, o RPGista se comunica com o dado discretamente, apenas fechando os olhos enquanto sente o Mojo e transfere sua energia para o poliedro.

Esfregação ou Frotagem: mandinga primitiva, na qual o RPGista esfrega o dado em partes do próprio corpo, ou no ar perto delas. As mais comuns são axilas, partes íntimas e nádegas. Quase todos os grupos só toleram Esfregação por cima da roupa!

Grito ou Kiai: o RPGista grita antes da rolagem ou durante ela. O grito pode perdurar por vários segundos, começando antes da rolagem e só acabando com a verificação do resultado. Transmite energia positiva para o dado, no caso de dados amigáveis, ou intimida os resultados negativos, no caso de dados inamistosos. Alguns usuários desta mandinga apenas soltam berros sem palavras, enquanto outros dão gritos de guerra (“Olha o vin-tê!”) ou frases *nonsense* (“Força de Tartaruga!”).

Celebração: mandinga muito semelhante ao Kiai, mas sempre usada após a rolagem. Quando o RPGista obtém o resultado desejado, comemora com gritos, saltos à escocesa e gestos espalhafatosos. Pode levantar da mesa e correr pela sala ou fazer gestos obscenos para o mestre. Isto ajuda no relacionamento com o dado, reforçando positivamente o bom comportamento dele, além de abrir o RPGista para o Mojo do sucesso.

Roller: amuleto usado por muitos RPGistas, um Roller é uma superfície criada pelo próprio rolador ou por alguém de sua confiança, sobre a qual o dado deve ser rolado. Em geral, o Roller é uma folha de papel impressa com imagens vinculadas ao personagem e/ou ao tema do jogo. Alguns RPGistas têm um só Roller genérico para todos os seus personagens, mas os melhores Rollers são específicos para cada personagem e campanha. Quanto mais decorado e elaborado, melhor. Contudo, atenção! Caso o RPGista use um Roller, toda rolagem só vale caso o dado *acabe seu movimento* em cima do Roller! Qualquer outra coisa é trapaça do tipo mais sujo, uma tentativa de distorcer o Mojo e desrespeitá-lo.

Objetos de Sorte: muitos RPGistas utilizam patuás para alinhar o Mojo com seus personagens. Por exemplo, o jogador de um druida pode deixar algumas folhas de árvore sobre a mesa, perto da ficha de seu personagem, enquanto outro que joga com um guerreiro pode deixar uma pequena espada de brinquedo perto da sua. Vale tudo para calibrar o Mojo com o personagem e a situação. Alguns RPGistas inclusive carregam imagens impressas de certos personagens famosos e só fazem rolagens importantes enquanto estes estão “olhando” a rolagem.

Dado

Por fim, chegamos ao que talvez é o ponto mais importante do tripé: o dado.

Este aleatorizador poliédrico pode levar um RPGista ao êxtase ou à tristeza profunda. Mas não se engane: o dado é um ente único, que possui personalidade e vontade própria. Ele não é apenas um pedaço de pedra, osso, plástico ou metal inanimado.

Enquanto a técnica pode ser treinada e o Mojo pode ser alinhado, o dado é quem, em última análise, decide o destino da rolagem. Aprender a conhecer e apreciar os dados é um rito de passagem para todo RPGista. Assim como um cientista que deve aceitar que não pode compreender todo o universo, o RPGista tem a missão de abraçar a aleatoriedade, o capricho e a personalidade dos dados. Nenhum dado pode ser completamente domado. Tal qual um amante, é preciso deixá-lo livre, permitir que ele respire e tome suas próprias decisões. Não se cria uma boa relação com o dado através de domínio e imposição, mas através de harmonia, afeto, amizade e respeito mútuo.

A relação entre dado e RPGista é a faceta mais importante de suas rolagens, e deve ser construída ao longo de meses ou mesmo anos. Um dado é um companheiro leal, um verdadeiro irmão, parte do espírito do RPGista. Contudo, existem dados inerentemente traidores, mas falaremos deles mais tarde.

O primeiro passo na formação da relação RPGista-dado é a escolha. Os leigos acham que os RPGistas escolhem seus dados, selecionando-os na loja pelo critério de cores mais bonitas ou combinações interessantes. Mas este não é o verdadeiro método de escolha: na verdade, RPGista e dado devem escolher um ao outro. Nesse primeiro momento de descoberta mútua, o Mojo já se manifesta, através de uma faísca entre os dois.

O RPGista deve rolar vários dados ainda na loja, entre aqueles pelos quais ele foi primeiramente atraído, para determinar quais têm melhores rolagens com ele. Dados que estão rolando mal neste momento não são necessariamente ruins — podem apenas ter personalidade incompatível com aquele RPGista em particular,

O Papel do Dice Caddy

Jogadores profissionais de golfe empregam o serviço de um *caddy*, um especialista em golfe que não joga, mas auxilia o jogador em sua partida. O caddy de golfe carrega os tacos do golfista e aconselha-o sobre qual taco utilizar em qual jogada.

Da mesma forma, alguns RPGistas possuem um “dice caddy”, um colega de grupo especialmente alinhado com o Mojo, que pode aconselhá-los sobre o melhor dado e/ou técnica para cada rolagem. O dice caddy não é uma figura menor, mas um sábio conselheiro, pois além de cuidar de seus próprios dados deve se preocupar com as rolagens do colega. A confiança entre rolador e dice caddy deve ser total. Se o dice caddy afirma que ainda não é a hora de determinada ação, o rolador deve respeitá-lo. Se diz que é melhor usar um dado deixado no esquecimento há meses, é bom fazer isso. Contradizer o dice caddy resulta em falhas críticas e desalinhamento geral do Mojo.

Da mesma forma, não é qualquer um que pode ser um dice caddy. Um RPGista deve ter plena confiança em seu sentido do Mojo e conhecer os dados do colega, seus nomes e personalidades. Também deve estar a par da interpretação e das intenções do personagem do rolador.

Em geral, um RPGista só pode ser dice caddy de um único colega. Contudo, existem exceções, nas quais alguém especialmente sensível ao Mojo é capaz de ser dice caddy de vários RPGistas. Estes raros indivíduos são como Budas das rolagens, serenos e confiantes mestres do Mojo.

criando boa relação com outro parceiro mais tarde. Este processo pode também ser feito por alguém em quem o RPGista confia completamente, como um marido/esposa, namorado/a ou melhor amigo. Alguns preferem que a pessoa de sua confiança faça o teste de rolagem, outros aceitam dados de presente. Em casos de relação de extrema confiança entre RPGista e *dice caddy* (veja abaixo), o *caddy* pode ajudar a selecionar o dado para seu colega. No entanto, é um erro presentear dados para alguém que não se conheça muito bem. Mesmo com as melhores intenções, RPGista e dado podem simplesmente ser incompatíveis.

Algumas das melhores relações RPGista-dado começam não com uma compra, mas com um dado sendo achado na rua, perdido em algum lugar. Tais dados são chamados de *mendicantes* ou *órfãos*. Muitos mestres roladores acreditam que um dado que se apresenta a um RPGista desta forma é uma manifestação do Mojo. Pode também ser um dado que fugiu de uma relação abusiva com um RPGista que não o tratava bem. O dado encontrado deve ser apanhado e limpo. Não importa se for velho ou estiver desgastado: deve ser tratado com deferência. Se você encontrou um dado nessas circunstâncias, dê-se por feliz e agradeça ao Mojo. Você tem grandes chances de estar no início de uma relação lendária.

Uma vez comprado e/ou achado o dado, é hora de batizá-lo. Alguns dados são batizados logo de início, de acordo com suas características físicas, local onde foram comprados/achados ou outra circunstância imediata. Outros, no entanto, recebem um nome apenas após algum tempo de relação com seu RPGista, sendo batizados de acordo com seus feitos ou anedotas a seu respeito. O nome deve ser pomposo, pretensioso ou jocoso, e um dado nunca deve ser batizado levianamente. Alguns bons exemplos de nomes de dados: Fúria Élfica (um dado verde), Cinzinha (autoexplicativo), Festa da Uva (um dado roxo), Bostoniano (um dado encontrado nas ruas de Boston), Let It Go (um dado azul e branco, lembrando gelo e neve), Petrobrás (um dado verde e amarelo, bastante patriótico). Nem todo dado individual precisa ter um nome: pode-se batizar dados coletivamente, em uma equipe. Vamos discutir isso mais adiante.

Tudo isso feito, resta apenas zelar pela boa relação com o dado. Dados novos não devem ser colocados em jogo assim que comprados ou achados, exceto em situações extremas. De preferência, o novo dado deve ser deixado em uma sacola ou recipiente durante alguns dias com os dados mais veteranos, para que possa ser acolhido e crie uma boa relação com os demais. Só então deve ser usado em jogo. Atente para quando um determinado dado rola bem ou mal. Isso vai lhe dizer muito sobre a personalidade do dado. Um dado que sempre acerta ataques à distância mas costuma errar em corpo-a-corpo pode ter a personalidade de um elfo arqueiro. Já um que sempre se dá bem em testes de perícias pode ser estudioso e inventivo. Não force o dado a rolagens que vão contra sua personalidade, procure formar um plantel variado, com dados de diferentes índoles.

Preste atenção em dados que não se dão bem entre si: caso um dado anteriormente confiável comece a apresentar resultados pífios após a introdução de um dado novo no conjunto, pode ser que os dois possuam alguma rivalidade. Você pode resolver isso valorizando o dado veterano, deixando claro que ele ainda é importante. Colocar os dois para trabalhar juntos durante uma sessão de jogo inteira também costuma funcionar — sem ter os outros colegas para compensar falhas, os dados rivais serão obrigados a aprender a resolver suas diferenças. Se nada disso der resultado e todos os dados veteranos começarem a se revoltar, talvez seja hora de admitir que você cometeu um erro ao escolher o novo dado. Uma boa alternativa é deixá-lo "perdido" num local onde possa ser encontrado por RPGistas estranhos, para que o Mojo se encarregue de guiar o dado até um RPGista de personalidade compatível.

Personalidade compatível também é um quesito importante quando você pensa em emprestar seus dados a outro RPGista. Um bom empréstimo de dados leva em conta a personalidade do dado e o Mojo. Dados acostumados a ser usados para atacar, por exemplo, podem não ter o Mojo certo para realizar testes de perícias. Da mesma forma, dados acostumados a se esforçar por resultados altos (como em rolagens de dano) podem ficar muito confusos se precisarem rolar valores baixos. Se um colega RPGista pedir seus dados emprestados, pergunte qual rolagem ele fará. Indique os dados mais adequados para ela, ou talvez recomende um outro colega, com dados mais apropriados àquele Mojo. Evite emprestar dados muitas vezes. Isso pode confundir o dado, fazendo-o crer que o outro RPGista é seu verdadeiro dono. Também pode começar a formação de vínculos entre o dado emprestado e os demais dados do colega RPGista. Ou, o que é pior, o dado pode se apegar ao outro RPGista, rolando bem só com ele. Nesse caso, o melhor é que ele seja adotado pelo outro RPGista, e todos devem aceitar a nova situação.

Trate seus dados com respeito e companheirismo. Nunca zombe deles, diminua seus feitos ou compare-os aos dados de outro RPGista. Os dados são colegas de jogo assim como os outros jogadores. Se você tiver problemas com o comportamento ou performance de seus dados, pode resolvê-los sem agressividade ou desprezo. Veja mais adiante, em **Treinando seus Dados**.

Equipes de Dados

Assim como um aventureiro isolado não é nada sem seu grupo, um dado não tem muito valor sem seus colegas. Um conjunto de dados é como uma equipe esportiva: precisa se entrosar e aprender a trabalhar em grupo.

Muitos RPGistas gostam de comprar equipes de dados iguais (também chamados de dados irmãos) para seu plantel. Por exemplo, 6d6 da mesma cor para rolar o dano de uma *bola de fogo*. Mesmo um d20 não é comprado isoladamente, mas em duplas ou trios de dados absolutamente iguais. Essas equipes de dados podem receber um nome coletivo: Conjunto Lusitano (dados verdes e vermelhos, como a bandeira de Portugal), Osnadados (comprados na cidade de Osnabrück, Alemanha), Fabulous Texas (dados em que o número 1 é substituído pelo mapa do estado do Texas) ou Caveirinhas (dados irmãos em formato de ossos).

Se você tiver uma equipe de dados, *sempre* deve usá-los ao mesmo tempo. Por exemplo, para fazer uma jogada de ataque, pegue dois dados iguais (a equipe), faça o movimento de aleatorização de sua preferência com ambos e só realize a soltagem de um deles. A pressão da performance é dividida entre os dados da equipe, que se ajudam mutuamente, garantindo melhores resultados. Contudo, um aviso: um dado acostumado a trabalhar em equipe que subitamente seja isolado de seus irmãos pode ficar confuso e não conseguir rolar bem, a despeito de técnica e Mojo.

Técnica Especial — Búzios: usada apenas com equipes de dados, esta técnica consiste em colocar todos os dados da equipe nas duas mãos em concha, fazendo uma espécie de Palm Rolling duplo. O RPGista sacode as mãos para cima, até que apenas um dado caia sobre a mesa. Os especialistas garantem que o dado que realiza a rolagem é escolhido *pelos outros dados,* que conhecem seu irmão melhor do que ninguém e podem determinar quem dentre eles é mais adequado para a rolagem.

Treinando seus Dados

Um RPGista comprometido com a qualidade de suas rolagens pode utilizar de diversos expedientes para treinar seus dados e deixá-los mais aptos a rolar bem. Aqui vamos discutir alguns métodos.

A maneira mais básica de treinamento de dados é determinar em qual posição eles gostam de descansar. Não existe padrão: cada conjunto de dados tem uma preferência particular. Alguns gostam de ser mantidos com o valor mais alto para cima, ostentando suas capacidades para os dados adversários. Outros, pelo contrário, apreciam descansar com os valores mais baixos para cima, assim realmente relaxando das pressões de rolar bem e estando renovados para quando forem necessários. Existem também aqueles que só rolam bem se descansarem com qualquer valor para cima, *exceto* o mais alto e o mais baixo. Estes dados usam do elemento surpresa, deixando seus adversários acreditarem que não estão concentrados durante o descanso, mas apenas "jogados" aleatoriamente. Por fim, existem conjuntos que gostam de ficar armazenados em uma sacola ou recipiente durante o descanso, e cada dado é retirado individualmente, apenas na hora da rolagem. Você precisa conhecer a personalidade de seus dados para descobrir como deixá-los descansar de forma mais confortável.

Na hora da rolagem, você pode fazer algumas rolagens falsas com o dado escolhido, para que ele se aqueça e esteja pronto para a rolagem verdadeira. Muitos especialistas afirmam que, fazendo isso, o RPGista está "gastando os 1" do dado. No entanto, aquecimento demasiado também pode ter o efeito contrário, "gastando o 20" que estava armazenado para a rolagem. Nesse caso, talvez seja boa ideia trocar de dado.

Sempre carregue todos os dados juntos e nunca mostre preferência especial por algum deles — a menos que o dado seja visivelmente melhor que os outros, um verdadeiro campeão. Nesse caso, este dado servirá de modelo para os demais.

Alguns mestres roladores gostam de separar seus dados entre titulares e reservas. Os titulares são as "estrelas" do plantel de um RPGista, aqueles normalmente usados, que apresentam melhores resultados. Contudo, especialmente em sessões longas, os titulares podem se cansar. Se um dado normalmente bom começa a rolar mal consistentemente, você pode trocá-lo por um reserva, deixando-o descansar durante um tempo — talvez até durante a sessão inteira. Os dados titulares vão querer manter a posição privilegiada e os reservas vão querer provar seu valor quando forem convocados. Uns incentivarão os outros.

Alguns dados também precisam ser energizados. Isso varia muito, dependendo da personalidade e nome do dado. Um caso clássico é o dado Let It Go, ligado ao frio, que é energizado ficando algum tempo dentro do congelador. Após uma boa resfriada dessa forma, costuma rolar como um campeão. Descubra se algum de seus dados pode ser energizado: talvez deixando-o enterrado, perto de uma árvore, em um lugar alto ou sobre pilhas de CDs ou DVDs de artistas ou personagens que tenham a ver com a personalidade do dado. Os resultados podem ser surpreendentes.

Assim como aventureiros, dados acumulam XP. Embora a melhor forma de fazer isso seja usando-os em jogo, existem outras maneiras. Sempre que possível, você deve manter seus dados consigo. Além de reforçar o vínculo RPGista-dado, isso aumenta a experiência de vida do dado. Se você for fazer uma viagem, considere levar seus dados consigo. Conhecendo lugares exóticos, os dados voltarão mais sábios. Se você tiver oportunidade de visitar um local muito ligado a um de seus dados (digamos, um acampamento numa floresta e um dado élfico, ou um museu de guerra e um dado guerreiro), não deixe de levar o dado em questão! Apenas estando no local o dado vai absorver o Mojo acumulado ali. Dados mais experientes e viajados são mais fortes do que aqueles que ficam sempre em casa. Em contrapartida, dados que *nunca* são tirados do local de jogo podem ficar tão acostumados ao Mojo lá presente que se tornam imbatíveis — desde que sejam rolados ali.

Dados que se mostram heroicos em rolagens importantes podem ser recompensados por seu bom desempenho. Exemplos de boas recompensas são deixar o dado alguns minutos mergulhado numa substância que ele aprecie (como vinho ou chocolate quente), beijos ou gritos de seu nome ("Cinzinhaaaaaaaa!!!").

Também existe a faceta mais difícil do treinamento de dados: as punições. Dados que se comportem mal consistentemente talvez precisem ser punidos. Tente punir os dados com firmeza, mas justiça. Explique ao dado a razão da punição e não exagere. Aguns exemplos de punições adequadas:

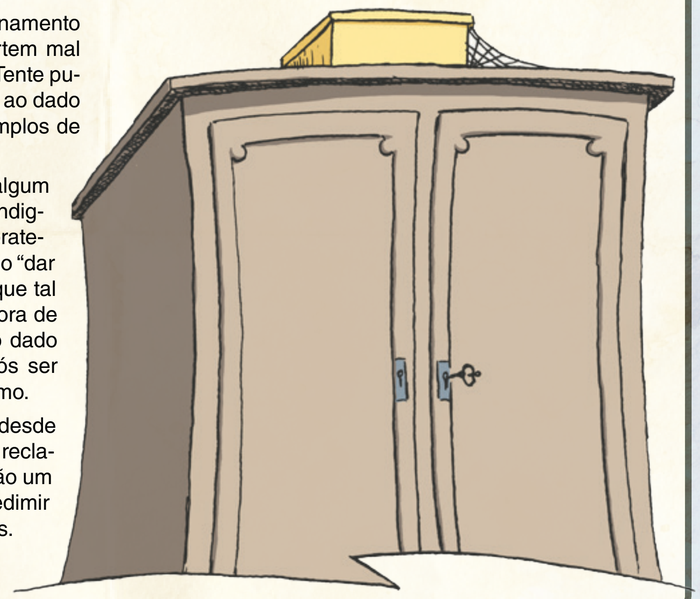
Exílio Temporário: o dado é deixado por algum tempo (de um minuto a uma hora) em um local indigno, como a tampa de uma lata de lixo ou uma prateleira longe da vista do grupo de RPG. Isto é como "dar um castigo" a uma criança — ensina ao dado que tal comportamento não é tolerado. Mais de uma hora de exílio costuma ser demais, e esquecimento do dado no exílio provoca ressentimento e mágoa. Após ser esquecido, o dado pode nunca mais ser o mesmo.

Palavras Duras: você pode criticar o dado, desde que ele realmente mereça. Evite ser cruel, mas reclame, fale impropérios. Diga que ele é um d6, e não um d20. Contudo, dê uma chance para o dado se redimir e, assim que isso acontecer, encha-o de elogios.

Pantomima: finja que vai jogar o dado fora. Faça massagem cardíaca no dado, como se ele estivesse morto. Faça um "replay" da rolagem, mostrando ao dado e a seus companheiros o erro que ele cometeu. Essas pantomimas devem ser rápidas, ou a zombaria será cruel e os outros jogadores vão ficar de saco cheio.

Remoção do Time Principal: um dado titular que já não consegue mais rolar tão bem quanto antes pode ser movido para a reserva. No entanto, lembre-se de que ele foi um bom companheiro algum dia. E sempre dê ao dado chance de voltar ao time principal! Talvez o dado estivesse muito alinhado com um personagem antigo, e você deva esperar a criação de um novo personagem compatível com o dado para tirá-lo da reserva.

Oubliette: quando nada mais dá certo, é hora da Oubliette, ou exílio de longo prazo. O RPGista deve colocar o dado em um local escuro e fechado (como uma caixa ou envelope) e esquecê-lo lá por pelo menos um ano. *Ninguém* deve tocar em um dado sofrendo Oubliette. Ao final do prazo estipulado, tire o dado do exílio e deixe-o tentar de novo. Caso ele não tenha se recuperado, devolva-o à punição. E, se ele consistentemente rolar mal, talvez não seja um dado que errou. Talvez, o tempo todo, ele fosse o mais temido dos dados. Um traidor disfarçado.



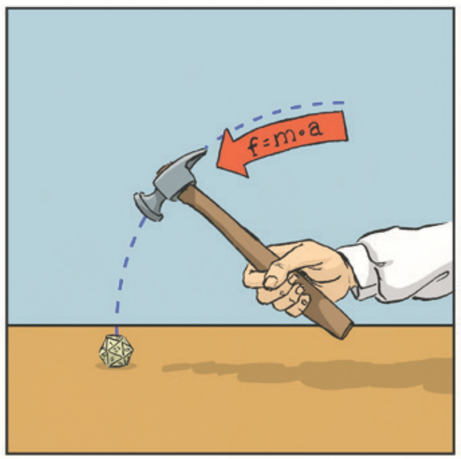
Dados Traidores

Embora todo RPGista goste de pensar que cada dado tem algo de bom a contribuir para o mundo, a verdade é que existem exceções — são raras, mas existem. São os dados traidores.

Dados traidores são aqueles que se comportam bem quando são comprados ou achados. Demonstram uma personalidade e parecem estar alinhados com o Mojo em algumas situações. Rolam bem em momentos desimportantes, deixando o RPGista à vontade e fazendo-o acreditar no dado.

No entanto, no momento mais crucial, um dado traidor produz uma falha crítica.

Isso pode acontecer uma ou duas vezes mesmo com os melhores dados. Contudo, quando acontece consistentemente, sempre prejudicando o personagem e impedindo as ações que o RPGista mais deseja realizar, trata-se de um traidor. Ele não está cansado, não cometeu um erro. Ele faz de propósito. Ele estava fingindo o tempo todo, ansioso para atacar no pior momento e se deleitar com o sofrimento do RPGista.



É impossível redimir um dado traidor. Alguns RPGistas mantém-no consigo, para demonstrar sua personalidade maldosa a seus colegas como uma brincadeira de humor negro, mas isso quase nunca dá certo. Afinal, o traidor rola bem quando a rolagem não é importante, guarda sua maldade para momentos vitais. Mesmo que você decida manter um traidor consigo, *nunca* misture-o com outros dados. A personalidade do traidor pode corromper todo o conjunto, causando a derrocada de antigos heróis e talvez forçando-o a substituir todos os seus dados veteranos.

A única forma de lidar com um traidor é livrar-se dele. Alguns RPGistas jogam um dado traidor pela janela, mas isso é uma temeridade. O traidor pode ser encontrado por outro RPGista, que pensará que se trata de um dado órfão ou mendicante e, em sua inocência, interpretará a manipulação do traidor como uma manifestação do Mojo. A maldição será simplesmente passada adiante.

Só resta executar o dado traidor. O RPGista deve fazer isso com um martelo, sobre uma superfície que não vá se danificar. Deve ter muito cuidado para não se machucar: além de todos os riscos normais envolvidos em lidar com um martelo, lembre-se de que você estará enfrentando uma entidade maligna! Realize a execução na frente de todos os seus outros dados. Isso pode parecer cruel, mas mostra aos dados que a traição não é tolerada. Eles se sentirão mais seguros e confiantes em seus colegas, e não ficarão tentados a se corromper.

Após uma execução, jogue fora os pedaços do traidor. Então recompense seus outros dados. Deixe claro que você ainda os ama. Vocês acabaram de passar juntos por um momento difícil. Seu vínculo deve ser maior do que nunca.

A Questão dos Dados Virtuais

Com a popularização de formas de jogar RPG através de internet, com plataformas como o Roll20, e os *streamings* de RPG através da Twitch, como a **Guilda do Macaco**, a teoria dos dados vem se confrontando com uma questão controversa: como os dados virtuais se enquadram em todo o conhecimento já compilado dentro da cultura poliédrica?

A verdade é que não há consenso. Pode-se afirmar com certeza que o tripé que sustenta as rolagens físicas não funciona para as rolagens virtuais, já que é impossível aplicar qualquer técnica a uma rolagem através da internet. Contudo, a partir daí os especialistas divergem.

Há os que afirmam que a rolagem virtual não depende de técnica *e nem de Mojo* — como o dado virtual não tem corpo ou alma, ele decide sozinho as rolagens. Segundo essa teoria, dados virtuais seriam as formas mais avançadas e independentes de inteligência artificial. Se isso for verdade, dados virtuais são muito mais caprichosos e perigosos do que dados físicos: não existindo no mundo físico, eles não formam vínculo com um RPGista, e qualquer rolador está a sua total mercê.

Outra vertente afirma que, embora a técnica não se aplique a rolagens virtuais, o Mojo está bastante presente. Certos dados virtuais rolam muito melhor em determinadas circunstâncias. Espectadores da *Guilda do Macaco* podem verificar que o paladino Lothar rola muito bem sobre um cavalo, mas terrivelmente quando está a pé. Da mesma forma, o bárbaro Klunc é favorecido pelos dados quando usa manobras de combate como separar e agarrar. Isso, segundo os defensores desta corrente, é prova factual do Mojo em ação.

Existe ainda um terceiro grupo de especialistas que diz que *nenhuma* parte do tripé se aplica a dados virtuais: não se usa técnica, o Mojo não está presente e os dados virtuais são entidades diferentes demais para serem realmente chamados de dados. Esses inovadores estão tentando desenvolver uma teoria separada das rolagens virtuais, com seu próprio tripé. As pesquisas ainda estão em seu início, e ninguém sabe quais elementos serão descobertos. É um campo rico e pouco explorado para jovens pesquisadores dos dados.

Conclusão

Este tratado foi elaborado com humildade e, apesar de ter sido feito através de anos de pesquisa, de forma alguma deve ser considerado completo. Pedimos para que todos os RPGistas contribuam com técnicas e histórias sobre rolagens, entrando em contato com a *Dragão Brasil* para aumentar ainda mais o compêndio de conhecimento e cultura poliédrica.

Ao jogar RPG, interprete, use regras, mas lembre-se do principal. Pesquise e pratique suas técnicas. Sinta o Mojo. Cuide de seus dados e aventure-se com eles. Divulgue este conhecimento para seus colegas e...

Boas rolagens!

LEONEL CALDELA,
LUCAS BORNE,
GUILHERME DEI SVALDI E
LEONEL DOMINGOS

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

O SALÃO FECHADO

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *O Salão Fechado* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Briga de taverna

Após mais uma de suas aventuras, ou enquanto descansam de uma longa viagem, os personagens aproveitam momentos de descontração na taverna da vez. É um local pacato, escondido de estradas movimentadas e acolhedor. Há uma estalagem funcionando no andar superior do estabelecimento. A taverna é administrada por um simpático casal de velhinhos, que pode ser encontrado jogando cartas numa mesa, quando não está atendendo os poucos e fiéis clientes do lugar. Entre a clientela há uma barda que aceita contar histórias e lendas locais em troca do preço de uma refeição. Considere que o grupo pode fazer alguns testes de conhecimento com bônus, caso façam amizade com ela.

O cozinheiro da casa é perito na culinária do reino e a comida é excelente. A taverna não serve cerveja, hidromel ou liquores, mas possui garrafas de vinho de boa qualidade, além de chás e bebidas típicas. Deixe o grupo interagir entre si e os personagens da taverna. Pode ser uma boa oportunidade para apresentar costumes e curiosidades da região.

Mas a paz dura pouco.

Um grupo de bárbaros (escolha qualquer povo ou cultura que possa se encaixar na descrição de guerreiros tribais e furiosos no seu mundo de campanha!) chuta a porta da taverna e aparece exigindo quantidades surreais de comida e bebida. Eles dizem que seu "salão sagrado" está fechado, mas que por hoje a taverna vai servir. Os bárbaros são mercenários desocupados e logo começam a fazer confusão e incomodar os personagens. Ameaçam os donos da taverna quando são informados do preço das garrafas de vinho que consumiram. Se não forem impedidos, irão acabar destruindo o local e ferindo pessoas — a única maneira de fazê-los parar é confrontando todos em batalha ou vencendo o líder do bando numa queda de braço. Você pode fazer as estatísticas dos bárbaros construindo suas fichas com as mesmas regras usadas para criar personagens jogadores, para aumentar o desafio.

Se após o confronto os personagens decidirem descansar na estalagem, outro grupo de bárbaros aparecerá pela manhã e irá recomeçar a confusão. A única maneira de impedir que novos bandos apareçam é sair e investigar o que está acontecendo. Caso a barda da taverna ainda esteja viva após a confusão, poderá informar aos personagens sobre o "salão sagrado" que os bárbaros mencionaram (veja abaixo em "O Salão").

Duelo berserker

Ao sair da taverna o grupo é surpreendido por uma situação de calamidade: há sinais de incêndios múltiplos e destruição na cidade em que estão e também em cidades vizinhas. Pessoas relatam saques e brigas envolvendo tribos bárbaras.

No centro da cidade, dois chefes bárbaros se enfrentam e, durante sua fúria cega, matam e destroem o que vêem pela frente. O grupo pode escolher não se envolver no duelo, mas isso terá consequências graves para a cidade, onde todos os pontos de interesse tornam-se inacessíveis durante o tumulto, já que a milícia está ocupada contendo membros de bandos rivais. Os chefes bárbaros são guerreiros mais poderosos do que os personagens, porém estão muito feridos e cansados, o que torna o grupo capaz de vencê-los. Não há gratidão por parte de nenhum dos dois, porém — derrotar um chefe só faz o outro atacar os personagens por atrapalharem seu duelo!

O salão

Testes de conhecimento local revelam a causa dos problemas: as tribos bárbaras são bandos mercenários e, quando não estão trabalhando para alguém, reúnem-se num grande salão erguido na região para beber e confraternizar. O salão é considerado sagrado por sua cultura, mas foi abandonado dias atrás, desde que passou a ser assombrado pelo fantasma de uma criança.

Os bárbaros estão com medo do espírito! E não é difícil entender o motivo. O fantasma não pode ser ferido por ataques físicos e retira a força e juventude daqueles que toca, algo que horroriza os bárbaros. Para o fantasma você pode usar qualquer morto-vivo existente no seu cenário de campanha, mas com algumas diferenças: ele é completamente imune a ataques não-mágicos, e sempre que toca um oponente, envelhece a pessoa 1d6 anos. Ninguém sabe disso, mas o fantasma era filho de um dos chefes tribais. Um menino que sonhava em ser mago, mas foi morto pelo próprio pai ao ser flagrado realizando feitiços.

A única maneira de vencer o fantasma é lutar usando magia ou armas mágicas, ou procurar um sacerdote da mesma cultura dos bárbaros para realizar um ritual de exorcismo. O exorcismo exige como sacrifício que um personagem qualquer do grupo envelheça magicamente quatorze anos (A idade que a criança tinha quando morreu). É possível conversar com o fantasma e acalmá-lo, mas isso não aplacará a raiva que sente nem fará com que ela saia do salão. Matar o pai da criança também não irá apaziguá-la, apenas aumentará sua confusão e angústia.

As brigas de bárbaros são aplacadas pelas autoridades, mas enquanto o salão sagrado continuar fechado, existe uma chance cumulativa de 10% de encontrar bandos bárbaros arruaceiros sempre que o grupo visitar um lugar novo dentro da região. É também possível solucionar o problema dos bárbaros erguendo um salão novo. Mas isso exige alguém com recursos que só um nobre rico possui e a colaboração de um sacerdote da cultura bárbara, que também exigirá uma doação à sua igreja pelo serviço de consagrar o novo ponto de encontro entre guerreiros.

Uma saída ainda mais dispendiosa é convencer alguém rico o bastante a contratar e empregar todos os bandos mercenários...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

MEGATUBARÃO

Um monstro de respeito para *3D&T Alpha*, *Savage Worlds*, *Mutantes & Malfeitores* e *Tormenta RPG*

CHEFE DE FASE

O fascínio e terror causados por tubarões no cinema não é exatamente novidade. Desde o clássico *Tubarão*, de Steven Spielberg, e sua trilha sonora poderosa, até a franquia *Sharknado* e sua "violência" cômica. Sabendo disso, e aproveitando o lançamento de *Megatubarão*, porque não colocar essa criatura contra seus jogadores? Talvez você crie cenas memoráveis que o grupo vai se lembrar para sempre... ou talvez o grupo guarde para sempre a memória "daquela vez que o mestre resolveu transformar a aventura num filme B".

Similar em aparência ao grande tubarão branco, porém muito maior, o megatubarão (cujo nome científico é *Carcharodon megalodon*) pode chegar a até 25m de comprimento e 60 toneladas de peso, com dentes maiores do que uma mão humana. Ele seria capaz de engolir seres humanos inteiros com facilidade, com uma abertura de mandíbula chegando a 100 graus. Mestre inconteste de seu ambiente, é um dos maiores e mais poderosos predadores existente nos oceanos. Acredita-se que esteja extinto há mais de um milhão de anos, embora rumores dão conta de sua existência até os dias de hoje.

Suas presas favoritas são baleias. Contra elas, prefere atacar nadadeiras antes de finalizá-las. Porém, em um ambiente repleto de presas fáceis como humanoides, não é difícil imaginar que iria aproveitar para se alimentar à vontade. No pior dos casos, ele pode até mesmo usar seu tamanho massivo para adernar embarcações!

3D&T Alpha — 25S

F6 (corte ou esmagamento), H2, R6, A4, PdF0; 60 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Atroz; Aceleração, Arena (água), Armadura Extra (dano Físico) e Sentidos Especiais (faro aguçado e radar).

Desvantagens: Ambiente Especial (água), Fúria, Inculto, Modelo Especial (grande) e Vulnerabilidade: Fogo.

Aquático. Megatubarões recebem a especialização Natação; podem respirar e se mover na água com velocidade normal.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d12+8, Vigor d12

Perícias: Lutar d12, Nadar d12, Perceber d12, Rastrear d8

Aparar: 8; **Movimentação:** - ; **Resistência** 16

Aquático: Movimentação 12.

Enorme: Atacantes adicionam +4 a suas rolagens de ataque para efetuar ataques contra um megatubarão devido a seu tamanho.

Mordida: For+d10.

Robusto: A criatura não sofre um ferimento por ser Abalada duas vezes.

Tamanho +8: O megatubarão chega a 25 metros de comprimento e pesa mais de 50 toneladas.

M&M 3ª Edição — NP 16

For 16, Vig 16, Agi 2, Des 1, Lut 6, Int –4, Pro 1, Pre –4.

Perícias: Atletismo 10 (+26), Combate Corpo-a-Corpo: Mordida 6 (+13), Furtividade 0 (–14), Intimidação 0 (+4), Percepção 20 (+21).

Vantagens: Ação em Movimento, Ambiente Favorito (aquático), Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 3 (mordida), Iniciativa Aprimorada.

Poderes: Crescimento 16 (25m de comprimento; Permanente, Inato), Dano 3 (corte, Baseado em Força), Natação 6 (30km/h), Proteção 4, Sentidos 6 (olfato acurado, aguçado e estendido, rastrear olfativo 2, visão no escuro).

Ataque: Inic +6, mordida +13 (Dano 19, crítico 17-20), encontrão +6 (Dano 16).

Defesa: Esq +0, Apa +4, Fort 20, Res 20, Von 5.

Habilidades 2 + Perícias 18 + Vantagens 8 + Poderes 52 + Defesas 20 = 100 pontos.

Andou na prancha? Cuidado, o tubarão vai te pegar!

Tormenta RPG — ND 15

Animal 36, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +39

Sentidos: Percepção +40, faro, percepção às cegas 30m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 29 (–8 tamanho, +18 nível, +8 natural, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 720.

Resistências: Fort +29, Ref +24, Von +19.

Deslocamento: natação 36m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +36 (6d8+34 mais sangramento, 17-20/x3).

Habilidades: For 42, Des 11, Con 28, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Sobrevivência +40 (+44 para rastrear).

Agarrar Aprimorado: se o megatubarão acertar um ataque de mordida, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +52).

Ataque em Movimento: ao gastar uma ação padrão para atacar, o megatubarão pode gastar uma ação de movimento para se deslocar antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Engolir: se o megatubarão começar seu turno agarrando um personagem Descomunal ou menor, pode realizar um teste de manobra contra ele como uma ação livre. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura, causando 6d8+34 pontos de dano. Um personagem engolido sofre 6d8 pontos de dano por rodada, e pode escapar causando 30 pontos de dano com armas de corte ou perfuração.

Frenesi das Águas Sangrentas: para cada criatura com a condição sangramento a até 30m que puder perceber, o megatubarão pode fazer uma ação adicional (padrão ou de movimento).

Sangramento: uma criatura que sofra dano da mordida do megatubarão sofre 3d4 pontos de dano por rodada até o sangramento ser estancado, o que exige um teste de Cura (CD 15) ou uma magia de cura qualquer.

Tesouro: nenhum.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

TESOUROS ANCESTRAIS

O Predador deve ter o mais longo histórico de adaptações na história da *Dragão Brasil*. Sua primeira aparição nas páginas da revista foi em 1996, na *DB 11*, que trazia na capa um Predador segurando como troféu uma cabeça de dragão — pois a criatura era apresentada com regras para *AD&D*, como antagonista para os aventureiros. Embora a raça não estivesse disponível para jogadores, suas armas futuristas podiam ser usadas pelos personagens.

Pouco depois, na *DB 16*, seria a vez de uma aventura curta para *GURPS*, com *Aliens versus Predadores*, ambos nas mãos dos jogadores, muitos anos antes desse embate chegar às telas do cinema.

Um novo confronto entre ambos aconteceria mais tarde, na *DB 52*, desta vez para *GURPS* e *3D&T* — sendo de fato uma adaptação direta do jogo de videogame da Capcom, um *side scrolling* de pancadaria. Para concluir essa viagem histórica, mais uma adaptação de *Aliens versus Predador*, desta vez tendo o filme como inspiração — e trazendo regras para *Ação!!!*, *D&D 3ª Edição* e *3D&T*.

Seria difícil reunir todos esses textos em uma única versão, então preferimos usar os textos descritivos da *DB 11* — a única dedicada exclusivamente ao Predador — com estatísticas de jogo para *Tormenta RPG* e *3D&T Alpha*.

NA MIRA DO PREDADOR

Tenho recebido curiosos informes a respeito das mais diversas feras que perambulam pelas terras conhecidas, mas uma em especial me intrigou bastante. Relatos de alguns aventureiros que chegaram a mim descrevem um embate com uma criatura cujo poder rivaliza com alguns dos mais cruéis demônios de que se tem lembrança.

Pouco se sabe a respeito de sua origem ou de onde vem (suspeito sinceramente que exista mais de uma dessas criaturas, talvez uma raça inteira delas!). Suponho até que não pertençam a este mundo. Para efeitos de estudo denominei a criatura como Predador, devido ao seu curioso hábito, que discutirei a seguir.

De aparência basicamente humanoide (postura ereta, tronco, dois braços providos de mãos, duas pernas com pés e uma cabeça), o Predador lembra um guerreiro de grande força — alcançando às vezes o tamanho de alguns ogros! —, com vestimentas de aspecto selvagem, mas com formas estranhas e completamente diferentes de qualquer cultura conhecida. Os casos registrados demonstram o uso de uma espécie de armadura, que parece não atrapalhar seus movimentos, e armas bastante incomuns: uma grande lança, garras de metal afixadas no pulso, e uma lâmina em formato circular que é arremessada (conta-se que a lâmina retorna ao Predador mesmo quando acerta o alvo). O mais interessante é que o monstro parece ter a habilidade de confundir-se com o meio em que se encontra, tal como o camaleão e certos itens mágicos — o que dificultou muito o combate, de acordo com os aventureiros. Durante os raros relances da cabeça, viu-se tranças grossas saindo por trás de uma máscara (possivelmente de metal, pela descrição) que encobria todo o rosto do bicho.

Chamo-o Predador porque ele parece motivado pela caça de espécimes perigosos, que ofereçam um desafio para a sua enorme capacidade como caçador. Assim como alguns senhores e guerreiros gostam de caçar lobos, cervos, javalis e animais semelhantes, o Predador caça criaturas realmente perigosas. Encontrou-se no esconderijo de um deles crânios de diversas criaturas, entre elas a de uma centopeia-dragão, de uma mantícora, três crânios que deviam pertencer a uma quimera, a caixa óssea esburacada de um tirano ocular, alguns crânios de ogros, trolls e gigantes e até mesmo de um dragão jovem (verde, devo supor pelo formato)!

Outros corpos foram encontrados na região. Estes tiveram a pele cuidadosamente arrancada e as carcaças suspensas em árvores altas, que nenhum humanoide da região poderia escalar sem auxílio de magia. O Predador foi encontrado durante o verão, em uma das muitas áreas selvagens de Sambúrdia, região tipicamente tropical e úmida. Parece adaptar-se apenas a climas quentes.

Com exceção da presa selecionada, geralmente um exemplar que demonstra ser o melhor da espécie, o Predador caça apenas para comer (sinceramente, não esperava que ele fosse vegetariano). Não dá valor nenhum a tesouros como ouro, joias etc.

Apesar de ter habilidades que possam parecer mágicas — como a bola de energia explosiva que dispara de um artefato em seu ombro esquerdo, a capacidade camaleônica e a capacidade de enxergar até mesmo oponentes escondidos em moitas e árvores — a criatura não emana nenhuma aura mágica, sendo inclusive resistente à magia.

Sua agilidade é simplesmente incrível, sendo capaz de mover-se através das copas das árvores, mais rápido que muitos macacos e mais silencioso que um felino. Escala superfícies lisas como se fosse uma aranha. Sua força também é estupenda: o relato narra que a criatura facilmente quebrou com as mãos nuas uma espada de aço maciço!

Estou praticamente convencido de que esse Predador é um habitante de um mundo muito diferente dos conhecidos, talvez algum Plano Material Alternativo ao nosso, devido às diferenças contrastantes (seu sangue é de uma cor verde fosforescente!) e à incrível força, agilidade e resistência que apresenta.

Advertência: apesar de ser comparado diversas vezes com algum tipo de fera selvagem ou bestial, a criatura demonstrou inteligência alta (sendo capaz até mesmo de aprender algumas palavras em nossa língua), um bom senso acuradíssimo e habilidades de rastreamento capazes de surpreender o mais experiente ranger. Ele é inteligente. Muito. Trata-lo como um animal seria um erro fatal.

TESOUROS ANCESTRAIS

O Predador descrito nesta matéria é uma adaptação do alienígena criado para os filmes da série *Predador*. Sinta-se livre para alterar o que quiser para melhor adequar ao seu jogo; afinal, como visto em diversas mídias, dois Predadores não precisam ser iguais.

A estratégia do Predador é simples: ele busca localizar uma criatura combativa, digna de ser seu adversário, e caçá-la sem piedade. Fazendo uso de seus poderes camaleônicos, irá seguir sua presa durante alguns dias, descobrindo tudo o que puder sobre ela, antes de lançar o ataque definitivo.

Um Predador não ataca criaturas desarmadas ou indefesas — e, mesmo enfrentando adversários armados, prefere manter a luta equilibrada: contra inimigos que não tenham poder de fogo, por exemplo, usará apenas seus músculos e suas armas de combate corporal; no caso de criaturas que possam atacar à distância, dará preferência a suas armas dessa mesma categoria. Um Predador nunca matará uma fêmea grávida de qualquer espécie; ele é capaz de reconhecer uma gravidez com sua visão infravermelha. Além de possuir capacidades de cura acelerada, se estiver muito ferido usará seu curioso estojo de primeiros socorros (que provavelmente mataria qualquer não-Predador).

Nada se sabe sobre o mundo natal dos Predadores. Eles apenas viajam pelo universo em busca de desafios, obedecendo a um selvagem código de combate. Sua cultura é baseada na caça; quanto mais difícil de caçar, melhor para o Predador, pois ele será mais respeitado pelos seus companheiros.

Predadores colecionam crânios. Seus favoritos são os de criaturas muito difíceis de serem caçadas. Mostram certo apreço por crânios de humanoides, pois muitos possuem capacidades superiores mesmo que sua biologia não os favoreça. Aqueles que não oferecem uma boa caçada ou que ficam no caminho são simplesmente eliminados; suas peles são removidas e os corpos pendurados fora do alcance (o porquê disso, não se sabe).

O Predador pode ser bem ardiloso no planejamento de sua luta. Quando seu "escolhido" for uma criatura inteligente, chamará sua atenção — talvez assassinando

pessoas próximas a ela, amigos ou inimigos. Fará o possível para que o adversário esteja sozinho no momento do combate: embora não seja covarde, o Predador só considera honradas lutas um-contra-um — e ele respeitará a honra de seu adversário, oferecendo-lhe um combate limpo e leal (à sua maneira).

Tralha alienígena

O Predador conta com todo um aparato de caça, que combina alta tecnologia com armas medievais, seguindo sua cultura combativa. Se o Predador for derrotado, é natural que os aventureiros queiram ficar com seu formidável arsenal! O mestre tem total liberdade para decidir quais equipamentos podem ter seu funcionamento desvendado pelos jogadores, e quais são difíceis demais, ou mesmo impossíveis; dadas as origens espaciais dos Predadores, o funcionamento desses equipamentos pode estar muito além das capacidades de qualquer cultura do mundo de jogo. Além disso, em mundos fantásticos, o mestre pode simplesmente determinar que determinados equipamentos eletrônicos simplesmente deixam de funcionar depois de algum tempo. Seria muito bom para os jogadores se aquela bomba atômica pifar...

Armadura

Embora sua aparência seja variável, todo Predador veste uma armadura peculiar, que combina placas metálicas, cota de malha e couros de criaturas desconhecidas.

TRPG: é uma armadura média que oferece CA +6, tem bônus máximo de Destreza +6 e penalidade de armadura –2 (o Predador não sofre essa penalidade). Peso: 20kg.

3D&T: muito leve e resistente, garante um bônus de FD+2. *1 PE*.

Arma-Rede

Disparada por uma espécie de pistola, esta rede feita de um metal misterioso, leve porém muito resistente, pode aprisionar a vítima ao mesmo tempo em que os fios cortam sua carne. A arma dispara apenas uma vez, devendo ser recarregada depois.

TRPG: esta arma exótica de ataque à distância exige uma mão para ser disparada. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, além de sofrer dano, a criatura fica presa a uma superfície próxima (enredada). A cada rodada, no início de seus turnos, a vítima sofre mais 1d6 pontos de dano de corte. A vítima pode tentar se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 30), ou tentando cortar os fios (que tem CA 4, RD 10 e 10 PV). Ela é recarregada com uma ação de movimento. Dano 1d6 corte, alcance 3m, peso 5kg.

3D&T: um Equipamento (*Manual do Defensor*, p. 54) que oferece PdF1 e Ataque Especial I (Paralisante). Custo: 3 pontos de equipamento. Usos: 3 disparos.

Bumerangue Inteligente

Esta arma de arremesso é teleguiada e autopropelida, e embora chamada de "bumerangue" tem aspecto variado — desde um disco de bordas afiadas, até uma estrela com lâminas retráteis, sempre de um material metálico desconhecido. Inclui um sistema de mira inteligente e retorno automático integrado à máscara.

TRPG: é uma arma exótica de arremesso de uma mão também pode ser usada em combate corpo-a-corpo. Sua lâmina ignora qualquer tipo de redução de dano. Uma vez arremessada, a arma volta às mãos do arremessador na mesma rodada. Se não souber usar a arma, o arremessador deve fazer um teste de Reflexos (CD igual à sua própria jogada de ataque) ou recebe o dano da arma (podendo custar alguns dedos ou mesmo a mão inteira...). Dano 1d12 corte ou perfuração, crítico 18-20, alcance 9m. Peso: 0,5kg.

3D&T: um Equipamento que oferece PdF1 e Ataque Especial I (Penetrante e Preciso). Custo: 5 pontos de equipamento. Usos: 6 ataques.

Canhão de Ombro

Posicionado em um suporte móvel sobre o ombro, este pequeno canhão é feito de um metal desconhecido. Possui mira automática, orientada pela máscara, que direciona cargas explosivas de plasma superaquecido contra o alvo. O funcionamento do sistema de disparo é

desconhecido (não há gatilho, comando vocal ou nada parecido), o que praticamente impossibilita o uso da arma por não-Predadores. Também não parece necessitar de nenhum tipo de recarga.

TRPG: como uma ação padrão, pode disparar 1d4+1 cargas contra um alvo a até 30m. Cada carga causa 2d12+12 pontos de dano de essência (Reflexos CD 21 reduz à metade). Peso: 25kg.

3D&T: um Equipamento que oferece PdF4 e Ataque Especial II (Teleguiado). Custo: 7 pontos de equipamento. Usos: 12 disparos.

Estojo de Primeiros Socorros

Seu conteúdo provavelmente mataria qualquer criatura que não seja um Predador — considere que toda cura se transforma em dano se for usado em outras criaturas.

TRPG: com uma ação completa, cura 5d8+10 pontos de vida. Pode ser usado até 3 vezes por dia. Peso: 2,5kg.

3D&T: um Equipamento que oferece a vantagem Cura (Manual do Defensor, p. 22). Custo: 1 ponto de equipamento. Usos: 3 usos.

Lança Retrátil

Existente em várias formas e configurações, esta arma lembra um pequeno bastão metálico com pouco mais de meio metro. Pressionando um determinado ponto do bastão, a peça se expande para o tamanho de uma lança, com ambas as extremidades afiadas. É feita inteiramente de metal, e muito pesada.

TRPG: esta arma exótica de corpo-a-corpo e de uma mão exige Força 17 para ser usada. Se usada com as duas mãos, ela é considerada uma arma dupla ou uma arma de haste (mas não ambas). Dano 2d8 perfuração, crítico 19-20/x3, alcance 6m. Peso: 10kg.

3D&T: versátil e poderosa, garante um bônus de FA+2. *1 PE*.

Máscara

A máscara metálica e pressurizada do Predador tem múltiplas funções. Ela provê gás metano para a criatura respirar — sem a máscara, ele consegue sobreviver em outras atmosferas por algumas horas. Um sistema de mira ajuda a operar os sistemas automatizados de disparo do canhão e do bumerangue. A máscara também inclui filtros visuais que refinam sua visão infravermelha, corrigindo os efeitos de ambientes com forte iluminação e calor. Por fim, monitores internos permitem analisar e reproduzir linguagens de maneira simplificada, podendo dizer frases simples em idiomas desconhecidos.

TRPG: se usada em conjunto com o bumerangue inteligente ou o canhão de ombro, a máscara oferece +4 na jogada de ataque ou na CD para reduzir o dano. Se estiver sem a máscara em um ambiente iluminado, o Predador não recebe os benefícios da visão térmica, e é considerado cego. Peso: 2,5kg.

3D&T: permite usar Infravisão (de Sentidos Especiais) para enxergar no escuro mesmo quando há fontes de calor intenso por perto. *1 PE*. Um Predador sem a máscara tem a desvantagem Deficiência Física (Cego).

Manopla

Afivelada ao pulso, essa grande e pesada caixa metálica (10kg) tem múltiplas funções, e é possivelmente a peça de equipamento mais sofisticada que um Predador carrega em seus safáris. Uma delas é suportar garras de um metal alienígena, distendidas e recolhidas com um movimento rápido do pulso. O aparelho também controla o dispositivo de camuflagem. Por fim, a mais perigosa função da manopla é impedir que o Predador seja capturado: quando acuado ou perto de ser derrotado, o Predador pode ativar um dispositivo termonuclear escondido na caixa metálica. Luzes piscantes e apitos cada vez mais agudos denunciam uma contagem regressiva, que termina com a explosão. Vale lembrar que um personagem poderia ativar a função de autodestruição por acidente...

TRPG (Garras): esta arma leve exótica de corpo-a-corpo pode ser sacada ou retraída com uma ação livre. Exige Força 17 para ser usada efetivamente. Dano 1d8 corte ou perfuração, crítico 18-20.

TRPG (Camuflagem): pode ser ativada ou desativada com uma ação de movimento, tornando o usuário

transparente, quase invisível (recebe camuflagem total, +10 em testes de Furtividade quando imóvel, +5 em movimento, e contra seus ataques todas as criaturas ficam desprevenidas). Chuva ou imersão em água cancelam o efeito.

TRPG (Autodestruição): é ativada com uma ação de movimento. A contagem regressiva dura 1d8+2 minutos. A explosão tem 1km de raio, causando 2d6+3x100 pontos de dano em todas as criaturas e objetos na área. Esse dano não pode ser reduzido ou ignorado por nenhum efeito conhecido (incluindo resistências, imunidades, talentos ou habilidades de classe).

3D&T: um Equipamento que oferece Invisibilidade (anulada por água). A autodestruição se completa após 1d+2 minutos, atingindo 1km de raio e causando 2dx100 pontos de dano; um teste Difícil de Ciência ou Máquinas pode deter a explosão. Custo: 2 pontos de equipamento. Usos: 6 turnos de invisibilidade.

Tormenta RPG — ND 17

Guerreiro 8 / Ranger Caçador de Monstros 8, Médio, Leal e Neutro

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +26, visão térmica.

Classe de Armadura: 32 (+8 nível, +6 Des, +6 armadura, +2 natural).

Pontos de Vida: 148.

Resistências: Fort +14, Ref +16, Von +11.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: lança +25 (2d8+26, 19-20/x3) ou garra +25 (1d8+17, 18-20) ou desarmado +25 (1d4+17) ou bumerangue +25 (1d12+17, 18-20).

Ataques à Distância: bumerangue +27 (1d12+21 corte ou perf, 18-20, 9m) ou lança +23 (2d8+21 perf, 19-20/x3, 6m) ou rede +23 (1d6+23, 9m).

TESOUROS ANCESTRAIS

Habilidades: For 28, Des 22, Con 18, Int 14, Sab 16, Car 8.

Perícias: Atletismo +32, Furtividade +29, Intimidação +32, Sobrevivência +26.

Braquiação, Caminho da Floresta: em matas fechadas, o Predador pode se mover livremente através das copas das árvores com seu deslocamento normal. Além disso, em terrenos naturais, o Predador ignora penalidades de deslocamento por terreno difícil.

Canhão de Ombro: como uma ação padrão, o Predador pode disparar 1d4+1 cargas contra um alvo a até 30m. Cada carga causa 3d12+8 pontos de dano de essência (Reflexos CD 25 reduz à metade).

Duro de Ferir, Duro de Matar: o Predador ignora o primeiro dano que sofre a cada combate. Além disso, até duas vezes por dia, ele também pode ignorar um dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida.

Lista de Presas, Furtividade do Caçador, Estilo de Combate do Caçador, Troféus: todo Predador possui suas presas preferidas. O mestre deve decidir se a espécie de uma criatura enfrentando o Predador está na lista de presas futuras, de presas já abatidas ou simplesmente não está na lista. O Predador recebe um bônus de +4 nas jogadas de ataque, jogadas de dano, e em testes de Furtividade e Sobrevivência contra criaturas na lista de presas futuras. Contra criaturas na lista de presas já abatidas, estes bônus aumentam para +8. Além disso, o Predador ganha um bônus de +4 na CA e em testes de resistência contra criaturas na lista de presas já abatidas. Sempre que for bem-sucedido em um teste de resistência contra um ataque ou magia de uma criatura na lista de presas já abatidas, o Predador não sofre nenhum efeito parcial ou nenhum dano, no caso de efeitos com dano reduzido à metade com um teste de resistência bem-sucedido.

Olho Marcial, Olho do Caçador: como uma ação de movimento, o Predador pode fazer um teste de Percepção (CD 10 + nível do oponente). Em caso de sucesso, descobre sua classe de armadura, bônus de ataque ou quantidade de pontos de vida atual. Novos testes podem revelar as informações adicionais. Além disso, uma vez por oponente por combate, o Predador pode fazer um teste de Percepção contra CD 15 + nível da criatura, como uma ação de movimento. Com um sucesso, recebe +2 nas jogadas de ataque contra o oponente até o fim da luta. Se o teste for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o bônus aumenta para +4.

Rastrear, Rastreador Eficaz: o Predador pode fazer testes de Sobrevivência para encontrar rastros (*Tormenta RPG*, p. 105). Ele também pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia, sem sofrer penalidades no teste.

Visão Térmica: além dos benefícios normais da visão no escuro, o Predador ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por vegetação. Ele também consegue enxergar seres vivos invisíveis, e recebe +8 em testes de Percepção para observar seres vivos. A visão térmica não se aplica a mortos-vivos, construtos, seres incorpóreos e outras criaturas a critério do mestre.

Tesouro: veja em "Tralha Alienígena". As estatísticas acima presumem que o Predador está com seu equipamento completo.

3D&T Alpha — 20N

F3, H3, R4, A3, PdF4, 30 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Adaptador, Arena (Ermos), Equipamento, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Infravisão).

Desvantagens: Código de Honra (dois escolhidos entre Caçador, Combate ou Derrota), Inculto, Monstruoso.

Perícias: Sobrevivência.

ÁLVARO FREITAS
sobre texto original de
VLADISLAV TPISH & PALADINO

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no **nosso canal no YouTube**.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Primeira temporada (episódios 1 a 15)

Era uma vez o feudo de Karst, no reino de Svalas. Tudo estava em paz, até que um dia não esteve mais.

Nossos heróis chegaram ao feudo cada um ao seu tempo, seja por motivos próprios, seja por circunstâncias involuntárias. A pedido da nobre *Lady* Ayleth, resgataram o Barão Abelard, pai dela e senhor do feudo, que encontraram preso numa torre. O barão não havia sido preso por monstros, e sim por soldados yudenianos a serviço do Coronel Reggar Wortric. A descoberta de uma conspiração do reino de Yuden: assim se uniram os heróis da Guilda do Macaco.

Abelard morreu numa explosão enquanto lutava contra o inimigo. A Guilda seguiu em frente. Foi até a cidade de Valkaria onde, a serviço do Marques Thibault, lutou e venceu o Torneio dos Lordes. Conseguiu em troca uma audiência com a Rainha Shivara Sharpblade. Após se meterem em altas confusões com irmandades criminosas, finalmente veio o dia da audiência. A Guilda foi ouvida.

Agora como agentes imperiais, os heróis voltaram a Svalas onde encontraram a espada contendo o espírito de Abelard e venceram Wortric e seus homens.

Svalas foi enfim declarado um reino independente!

Lady Ayleth e a Guilda do Macaco, os escolhidos para protegê-lo.

Você pode ler sobre a 1ª temporada de maneira mais aprofundada nas ***Dragão Brasil*** 114 e 126.

Segunda temporada (episódios 16 a 34)

O bosque de Svalas era assombrado, mas o mercador Salini Alan tinha a solução.

Em troca dela só queria estabelecer uma rota comercial marítima ligando os reinos de Hongari e Wynlla. Pouca coisa. O grupo foi até o reino de Portsmouth conseguir um navio para empreender a expedição através do Mar do Dragão-Rei. Enfrentaram a lei, marujos, sereias. Seus maiores inimigos nesse período foram Espinha, assassino pirata usurpador do navio *Caronte*, e Typhon, homem-peixe maléfico que planejava controlar Benthos, Rei dos Dragões Marinhos, e tornar-se senhor dos mares. A Guilda venceu, completou a missão e retornou a Svalas onde o mercador agradecido ergueu uma barreira mágica para conter os mortos-vivos da floresta.

De volta a Svalas, os heróis foram visitados por emissários do reino das fadas e receberam presentes místicos, após serem submetidos a um desafio e resolverem um mistério. Foram, novamente a pedido de Salini Alan, até a cidade de Smokestone recuperar um artefato, mas preferiram se livrar dele por ser perigoso demais.

Tudo ia bem, até que tudo foi mal. Um dia a rainha-imperatriz convocou o grupo para que ajudassem ela e o herói Arkam a confrontar o líder dos Puristas, o homem que esteve o tempo todo por trás de Reggar Wortric. Seu nome: Herman von Krauser, o General Máximo.

Numa fortaleza em ruínas no interior de Yuden, foram apanhados numa armadilha: foram teletransportados para o subterrâneo e atacados por trolls gigantes. Arkam morreu; Shivara foi capturada. Após ajudarem Dondala, uma geomante anã, a recuperar os filhos presos no reino divino de Sombria, os heróis foram conduzidos por ela até a superfície.

Lá em cima, encontraram a guerra. O batalhão purista que tentava reconquistar Svalas foi derrotado, mas uma nova e nada simples tarefa se impôs aos heróis: ajudar os demais reinos sendo invadidos por Yuden.

Você pode ler sobre a 2ª temporada de maneira mais aprofundada na *Dragão Brasil* 125 e 126.

Terceira temporada (episódios 34 a 50)

A Guilda foi até o reino de Bielefeld avisar da invasão purista e chegou bem a tempo.

Escolheram ajudar a cidade de Norm, lar dos Cavaleiros da Luz, que havia caído sob estranho feitiço de névoas místicas. Magos misteriosos responsáveis pelo acontecimento foram derrotados, a população local despertou e a Guilda ajudou *Sir* Allen Toren Greenfeld, líder dos cavaleiros e sumo-sacerdote do deus da justiça, a vencer tropas mercenárias de Portsmouth em uma batalha. As tropas estavam do lado dos puristas e eram lideradas por Hargan Trozik, nobre que depois recebeu julgamento por combate. Um dos heróis lutou nesse ordálio e a morte de Trozik trouxe mais tarde consequencias imprevistas dentro do grupo.

Roschfallen, a capital de Bielefeld, resistiu sozinha contra as tropas puristas, até ser socorrida por heróis. A Guilda contribuiu destruindo os colossos, máquinas tecnomágicas usada por Yuden no cerco. A guerra, porém, cobrou seu preço: o rei Igor Janz foi morto por Espinha, anteriormente libertado de seu cativeiro em Svalas por um dos membros do grupo.

A guilda foi até Wynlla, o reino da magia, e apresentou-se diante do conselho local. Queria descobrir a origem das brumas místicas de Norm e recrutar os magos para a guerra. Os heróis ajudaram os magos a recuperar o medalhão do conselho, roubado por Espinha, e o inimigo finalmente encontrou a morte num confronto.

Foi descoberto que a origem das brumas estava relacionada a Portsmouth, um reino que até então todos acreditavam que não praticasse artes arcanas (por odiar magos). Teletransportados para o plano astral, os heróis destruíram a barreira mística que impedia o conselho de Wynlla de investigar o reino. Porém, ao concluírem a jornada, foram parar acidentalmente no passado de Arton.

Após salvar a lendária arquimaga Niele da morte (e convencê-la a viajar para o reino dos deuses mesmo assim, para não interferir nos eventos históricos!) o grupo localizou a ainda jovem Shivara Sharpblade e instruiu a futura rainha-imperatriz a adotar medidas que poderiam ajudá-la anos depois. Antes que a Guilda pudesse causar mais confusão, foi trazida de volta ao presente.

Você pode ler sobre a 3ª temporada de maneira mais aprofundada na *Dragão Brasil* 131, 132, 133 e 134.

Nossos heróis

Eles mesmos, os heróis da Guilda do Macaco! Como andarão após meia centena de episódios?

Lothar Algherulff

Lothar começou como pajem numa ordem decadente, rígido demais em sua honra, ridicularizado por sua postura. Hoje cavaleiro, ao lado de Trebuchet, montaria de seu antigo mestre, e o anão construto Pimp, fiel escudeiro, Lothar tornou-se o lorde de um pequeno feudo em Bielefeld, que por enquanto tem conduzido, como quase tudo que faz, de maneira desastrada. Lothar, paladino da sofrência, apesar de seus flertes com rainhas e sereias ainda não encontrou o amor, mas mantém-se fiel aos seus princípios e firme em sua carreira. Teve seu grande momento ao liderar a batalha de Norm e lutar ao lado do grande ídolo, *Sir* Allen Toren Greenfeld.

Nargom

Nargom começou malandro e esquivo, um pirata que acreditava apenas na lábia e fugia ao menor sinal de combate. Com o tempo e graças à amizade com Lothar... continuou o mesmo, mas aprendeu alguns truques novos. Não contando mais apenas com palavras, agora Nargom empunha as pistolas mágicas que outrora pertenceram ao seu pai adotivo, o Capitão Draco Mandíbula. Chegou até mesmo a orar a Khalmyr, o Deus da Justiça, e ser atendido! Mas seu grande momento foi outro. Nargom lutou num duelo com seu nêmese Espinha, o assassino que matou Draco, e fez o facínora provar o gosto do próprio veneno. Literalmente.

Kadeen

Entre os membros da Guilda, Kadeen é o que mais se assemelha a quem era no começo da jornada: um garoto mágico que ama ser bardo e reza para a deusa Wynna. É o espírito alegre e nada cínico do grupo. Seu poder cresceu consideravelmente e ele se tornou capaz tanto de invocar magias de ataque poderosas como realizar curas prodigiosas com sua música. Kadeen presenciou a desigualdade social e a segregação velada entre magos e não-magos na cidade de Sophand, mas apesar disso se manteve otimista. Ajudou, e tem ajudado, seu companheiro Klunc a entender as complexidades da magia.

Klunc

Outrora desprovido de memória, Vladimir Kluncskovich III, ou apenas Klunc, não mais trilha a parva trilha do barbarismo e abraçou a fé na magia de Wynna. Ainda incerto quanto ao passado ou sua tribo perdida, hoje Klunc é o modelo do homem perfeito, aliando seu grande vigor ao intelecto sofisticado. Isso acontece porque, após executar Hargan Trozik num ordálio, Klunc ficou abalado pelo evento. No reino da magia, ofereceu o machado *Presuntador* à deusa e orou pedindo para "deixar de ser um monstro". A deusa atendeu o pedido e dotou Klunc de inteligência superior. Um grande momento, não apenas para o personagem, mas para a história do RPG nacional!

DAVIDE DI BENEDETTO

Sobre Calamis

Nas origens da Guilda, um elfo arqueiro de tapa olho e ar ousado caminhava com nosso heróis.

Destemido, carregava em si uma grande dose de inconsequência (ironicamente, uma qualidade dos aventureiros mais bem-sucedidos). Sua origem era misteriosa e seu objetivo, o mais inalcançável: destruir a própria Tormenta.

Depois de morrer, ser trazido de volta e ter uma estátua erguida em nome de seus atos heróicos, os caminhos dos membros da Guilda e do elfo se dividiram. Calamis deixou a campanha em busca de outros desafios.

Suas flechas hoje encontram outros inimigos, outros adversários. E os membros da Guilda, em nome dos velhos tempos, desejam a ele sucesso em suas empreitadas!

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDIZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Arthur De Andrade Arend
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Stoy Locatelli
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cata Dantas
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Cristiano Lopes Lima
Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo

Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Meneses
Diego Torralbo
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Édipo Égas Marques
Edoardo Riemer
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Spindola
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jackson Luís Agostinho
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatan Guesser
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Viana Filho
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Russo Lima Da Silva
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Chamcham
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Pereira Dos Santos Marinho

Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcos Santos
Marcus Schubert
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus José Ferreira Carvalho
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Caldas
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nicholas Doula Ribeiro
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Torrozo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Sales
Renan Souza
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Guilherme Malaquias Da Silva
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Valmir Matias Dos Santos
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Vicente Neto
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Wilson Araújo
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Arcelino Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Canja Dinamica Do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enrico Nahoum
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Henrique
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Bruno
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel
Fábio Gicquel Silveira

Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Rocha Dos Santos
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kleiton Tariga
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leiz Rosseto
Leo Aguiar
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Do Nascimento
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus
Mateus Trigo
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Milena Soares Ceccon
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Renzo Rosa Reis
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Brito
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Souza
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tobias Dalmagro Pandolfo
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wiliam Fonseca Lino
William Jonathan
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Predadores, a raça para *Tormenta RPG*

Uma raça de caçadores espaciais em busca de desafios cada vez maiores, colecionando troféus que determinam o status de cada indivíduo perante seus iguais. Na falta de um nome verdadeiro, nós os chamamos de predadores.

Estes monstros visitam outros mundos para caçar e matar suas vítimas, coletando seus crânios como troféus. Sua ciência é avançada, permitindo naves estelares e armas sofisticadas, mas existe algo de rústico e ritualístico em sua tecnologia: possuem armas de fogo potentes, e até artefatos nucleares, mas preferem fazer suas caçadas com lanças, redes e garras metálicas. Mesmo assim, suas armas brancas são superiores a qualquer peça mundana, capazes de cortar e perfurar pedra, aço e ossos.

Personalidade. Embora seja difícil entender completamente seu modo de pensar, os predadores podem ser definidos como um povo guerreiro, que enfrenta outras criaturas em duelos de alto risco — por algum tipo de satisfação pessoal, oferenda religiosa ou para conquistar status em sua sociedade. Apesar de possuírem condições de exterminar espécies inteiras, os caçadores do espaço preferem usar armas rudimentares (para seus padrões) em combates equilibrados contra suas presas

Demonstrando inteligência e astúcia, os predadores estudam suas presas antes da caçada. Em uma região turbulenta, localizam o indivíduo mais perigoso, elegendo-o como seu alvo escolhido — e evitando qualquer confronto antecipado. No entanto, é comum que todos à volta do alvo recebam mortes horríveis. Se os predadores fazem isso para intimidar a presa, para treinar ou como parte de ritos tribais, não se sabe. Vítimas "menores", que por algum motivo ficaram no caminho do caçador, em geral são mortas e têm suas peles arrancadas. Os corpos são deixados onde possam ser facilmente encontrados, talvez como uma forma de aviso.

Aparência. Predadores são humanoides de características monstruosas, medindo entre 1,80m e 2,10m e pesando mais de 100kg. À distância podem ser confundidos com humanos (ou meio-orcs) massivos, usando adornos tribais em estilo *dreadlocks*.

Vistos de perto, a semelhança acaba. Predadores têm pele reptiliana, garras afiadas e uma cabeçorra com tentáculos que lembram cabelos. Os olhos são pequenos e profundos, e a boca é cercada por quatro presas. É possível que os ancestrais da espécie tenham sido lampreias (um tipo de "peixe-vampiro" que agarra-se a peixes maiores para sugar sua carne e sangue).

Relações. Devido a suas guerras constantes e violência generalizada, a maioria dos povos humanoides são considerados pelos predadores como presa perigosa e, portanto, valiosa. Crânios de anões, elfos e humanos são troféus cobiçados entre os membros da espécie.

Tendência. Apesar de sua indiscutível ferocidade e crueldade, todos os predadores parecem seguir um código de honra. Não matam indiscriminadamente: criaturas desarmadas em geral são ignoradas, assim como fêmeas grávidas, deficientes físicos, etc. Em sua maioria, são bons perdedores. Uma presa que consiga derrotar o predador em combate justo será respeitada e deixada em paz por outros membros da raça. A tendência típica dos predadores é Leal e Maligno.

Terras dos Predadores. O mundo de origem dos predadores é desconhecido, talvez até mesmo para eles. Para muitos, nada é mais relevante e importante do que encontrar a próxima presa, a próxima caçada que trará um troféu glorioso. Assim, a cada viagem para um novo mundo, esse conhecimento vai se perdendo...

Religião. Nada é mais importante para os predadores do que a caça. A devoção que eles apresentam seria prontamente identificável como religião. Porém, não se sabe se possuem de fato uma religião centrada nesse aspecto, ou se é meramente uma característica cultural.

Idioma. Predadores falam apenas seu próprio idioma. Raramente se dignam a aprender outro, preferindo usar as funções automáticas de sua máscara para trocar poucas palavras quando isso se faz necessário.

Aventuras. Quase todos os predadores encontrados em outros mundos são rangers caçadores de monstros; esse é seu caminho escolhido e favorito. Ainda assim, não são desconhecidos aqueles que se dedicam exclusivamente às artes do combate ou à outras formas de caçada. Até onde se sabe, não são capazes de manifestar poderes mágicos, de origem arcana ou divina.

Traços Raciais

+4 Força, +2 Constituição, +2 Sabedoria, –4 Carisma. Predadores têm físico poderoso e bons instintos de caçador, mas são também rudes e brutais.

Predadores tem deslocamento básico de 9m, e são criaturas de tamanho Médio.

Classe de armadura +2. Predadores têm um couro quase impenetrável.

+4 em testes de Atletismo, Furtividade e Sobrevivência. Em ambientes naturais, poucos podem se comparar a um predador.

Predadores usam Força em vez de Carisma como habilidade-chave em testes de Intimidação.

Inabilidade mágica. Predadores não podem escolher classes, talentos ou qualquer outra opção que ofereça pontos de magia. Em sua posse, itens mágicos comportam-se como objetos comuns. Eles ainda são afetados por magia e efeitos mágicos normalmente.

Visão térmica. Além dos benefícios normais da visão no escuro, o Predador ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por vegetação. Ele também consegue enxergar seres vivos invisíveis, e recebe +8 em testes de Percepção para observar seres vivos. A visão térmica não se aplica a mortos-vivos, construtos, seres incorpóreos e outras criaturas a critério do mestre. Se estiver em um ambiente iluminado sem máscara (veja em "Tralha Alienígena"), o Predador não recebe os benefícios desse traço racial, e é considerado cego.

Novo Talento: Tralha Alienígena

Você é equipado com o melhor que sua cultura tem a oferecer.

Pré-requisito: predador.

Benefício: você recebe dois itens da lista de tralhas alienígenas dos predadores.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais vezes. A cada vez, você recebe dois itens adicionais.

Se você tiver o *Manual das Raças*, os seguintes talentos também podem ser escolhidos por eles: Braquiação, Conforto do Aço, Pequeno Alpinista, Sem Medo.

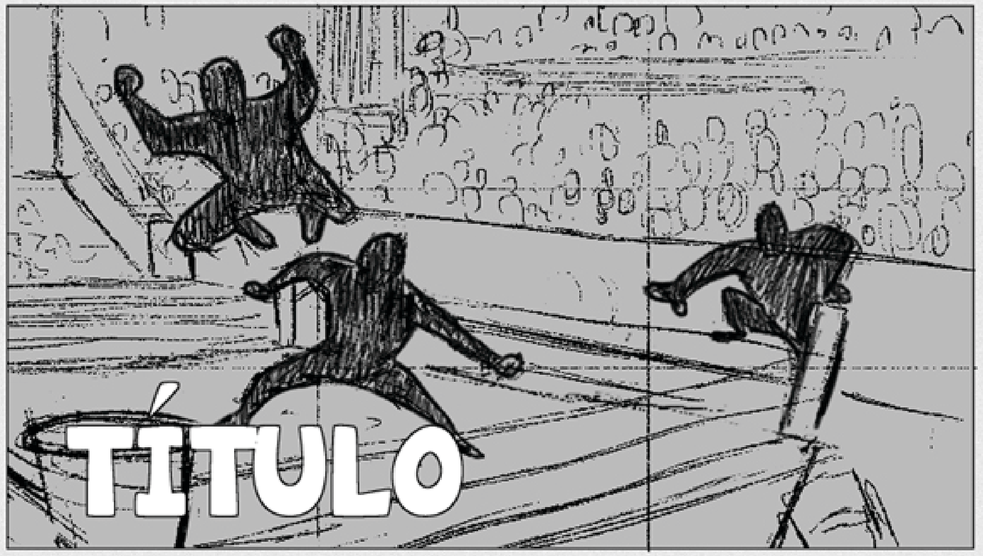
ÁLVARO FREITAS

EXTRAS

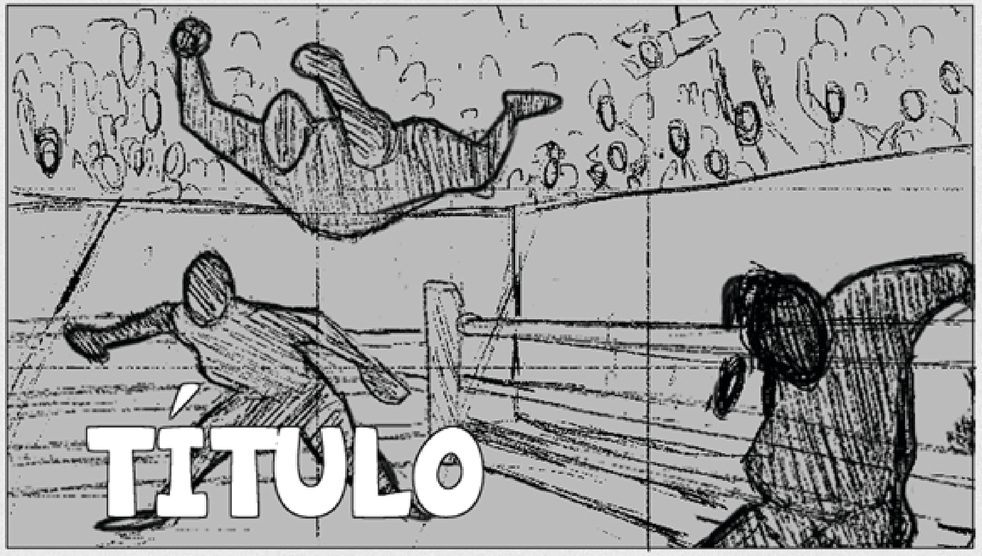
Alex Mamedes fez um trabalho tão incrível ao ilustrar o conto *Devolvam Meu Heróis* que achamos um crime não dividir o *making of* com vocês! Nos estudos a seguir, você encontrará inclusive alguns membros famosos do mundo nerd...

EXTRAS

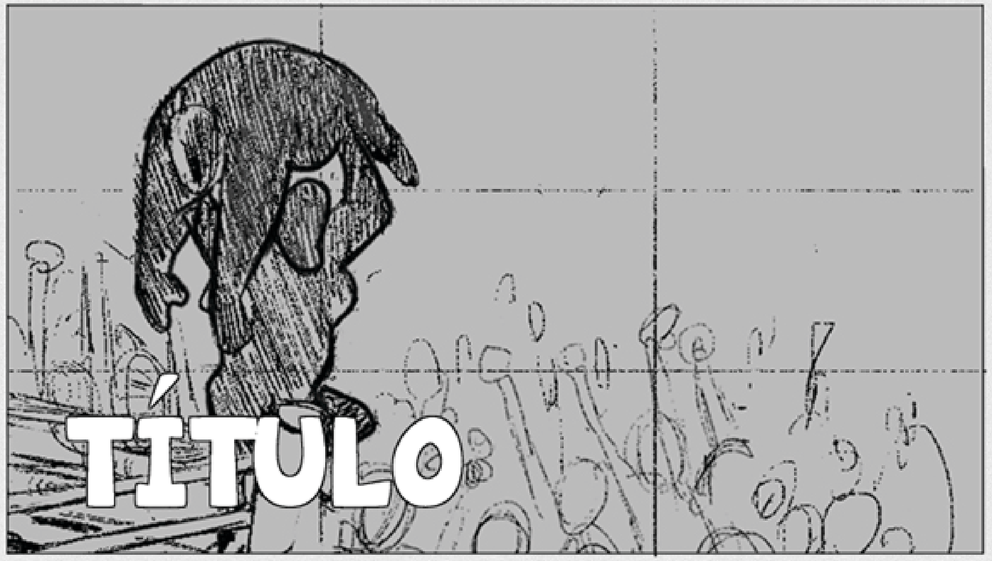
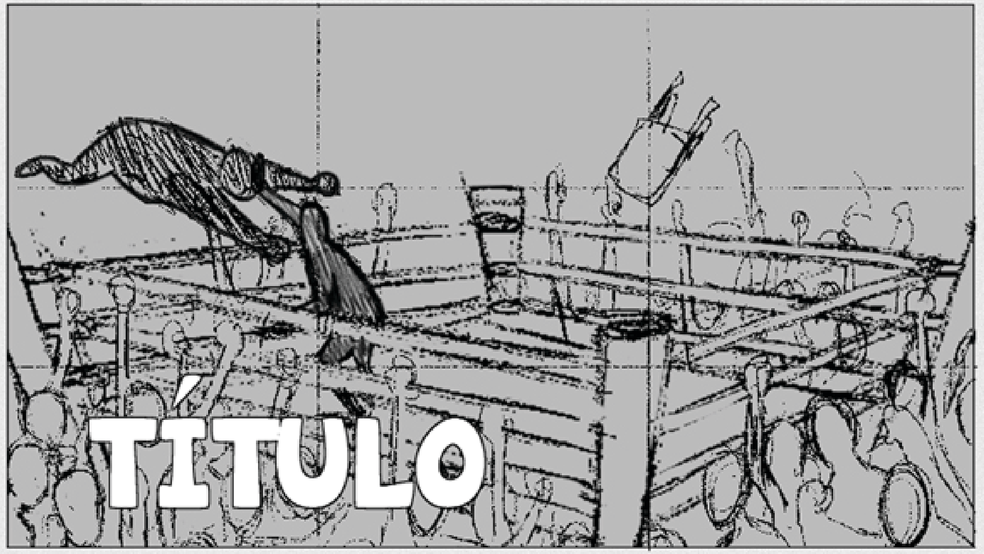
A



B



C



D